Il nuovo bestiario

CHIMERAE

"CHE6-2" Edizione-Febbraio 2010

Il nuovo bestiario di Kata Kumbas

a cura di
Putro

Con la collaborazione della Società Bibliografica Laitiana

CHIMERAE

Espansione non ufficiale per Kata Kumbas

Autori
Putro, Ursha

Illustrazione di copertina ed interne
Putro

Impaginazione
Putro

Revisione
No'Akei

La società Bibliografica Laitiana - http://ihoschronicles.wordpress.com/

Onorati membri:
Ursha, membro inquisitorio e Magister della società stessa
No'Akei, iniziata al culto della macchina
Astuto Cugino, accolito perennemente addormentato
Oblivion, adepta nell'arte del paiolo e della catena
Putro, membro elucubroso, mai pago si arrovella nei suoi pensieri e nei suoi hobbies

Chimerae Hobby Group

CHIMERAE

http://www.chimerae.it/
chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHE6 – 2a Edizione – Febbraio 2010

Indice

Prefazione ..... pag. 9
Il Nuovo Bestiario ..... » 11
Animali ..... » 12
Agnello Vegetale (Europa Orientale) ..... » 13
Albero del Veleno (Nord Europa) ..... » 13
Arimaspi (Europa Mediterranea) ..... » 14
Babau (Europa Mediterranea) ..... » 14
Bafometto (Europa Mediterranea) ..... » 15
Banshee (Nord Europa) ..... » 15
Biddrina (Europa Mediterranea) ..... » 16
Bloedzuiger (Nord Europa) ..... » 16
Bonnacon (Europa Mediterranea) ..... » 17
Brownie (Nord Europa) ..... » 17
Cane Nero (Nord Europa) ..... » 18
Caradrio (Europa Mediterranea) ..... » 18
Carcino* (Oceano Iperboreo) ..... » 19
Catoblepa (Africa) ..... » 19
Cavallo Alato (Europa Mediterranea) ..... » 20
Cerbero (Europa Mediterranea) ..... » 20
Chimera (Europa Mediterranea) ..... » 21
Ciclope* (Europa Mediterranea) ..... » 21
Coboldo (Europa Orientale) ..... » 22
Coccatrice* (Nord Europa) ..... » 22
Corocotta (Asia) ..... » 23
Dahu (Europa Mediterranea) ..... » 23
Elementale (Tutta Rarte) ..... » 24
Elfo (Nord Europa) ..... » 26
Fata (Europa Mediterranea) ..... » 26
Fenice (Africa) ..... » 27
Foglionco (Europa Mediterranea) ..... » 27
Folletto (Europa Mediterranea) ..... » 28
Gigante: Nefarita* (Mare Missogeo) ..... » 29
Gigante: Titano* (Tutta Rarte) ..... » 30
Ghoul (Africa) ..... » 30
Golem (Europa Orientale) ..... » 31
Gorgone (Europa Mediterranea) ..... » 31
Gulon (Nord Europa) ..... » 32
Idra* (Europa Mediterranea) ..... » 32
Ippocampo (Mare Missogeo) ..... » 33

Ippogrifo (Europa Mediterranea) ..... » 33
Jannara (Europa Mediterranea) ..... » 34
Jinn (Africa) ..... » 34
Kaddos Birdes (Europa Mediterranea) ..... » 35
Kathakano (Europa Mediterranea) ..... » 35
Kelpie (Nord Europa) ..... » 36
Kraken* (Oceano Iperboreo) ..... » 36
Lamia (Europa Mediterranea) ..... » 37
Lemure (Europa Mediterranea) ..... » 37
Leprocani (Nord Europa) ..... » 38
Leucorotta (Asia) ..... » 38
Longana (Europa Mediterranea) ..... » 39
Malevolo (Europa Mediterranea) ..... » 39
Mandragora (Nord Europa) ..... » 40
Marabbecca (Europa Mediterranea) ..... » 40
Mazaròl (Europa Mediterranea) ..... » 41
Minotauro (Europa Mediterranea) ..... » 41
Mucca Fatata (Europa Mediterranea) ..... » 42
Mummia (Africa) ..... » 42
Mummia Sacerdote (Africa) ..... » 43
Musca Macedda (Europa Mediterranea) ..... » 43
Naga (Asia) ..... » 44
Necrofago (Europa Mediterranea) ..... » 44
Orco mangiatore di uomini (Tutta Rarte) ..... » 45
Pandafeche (Europa Mediterranea) ..... » 45
Panozio (Nord Europa) ..... » 46
Redcap (Nord Europa) ..... » 46
S'Erkitu (Europa Mediterranea) ..... » 47
Sciapode (Asia) ..... » 47
Sfinge (Enotria e Samaca) ..... » 48
Simurg (Asia) ..... » 48
Sirena/ Tritone (Mare Missogeo) ..... » 49
Stregoni dal naso lungo (Tutta Rarte) ..... » 49
Succube (Europa Mediterranea) ..... » 50
Tatzelwurm (Europa Mediterranea) ..... » 50
Tarrasque (Europa Mediterranea) ..... » 51
Troll (Nord Europa) ..... » 51
Viverna* (Europa Mediterranea) ..... » 52
Yeti (Asia) ..... » 52

Prefazione

Quando su Iho's Chronicles ho deciso di riprendere in mano l'ambientazione di Kata Kumbas e tentare di fornire un supporto a coloro che ancora giocano sul meraviglioso mondo di Rarte, creando la Società Bibliografica Laitiana, non avrei mai pensato che la cosa si sarebbe protratta per più di un anno e che avrei trovato dei collaboratori e delle fonti ispirazione, esterni al gruppo originale con cui giocavo.
Sono pertanto felice di aver collaborato con alcuni dei mostri che compaiono in questa collezione di bestie e mostruosità realizzata da Putro, che il Chimerae Hobby Group ha accettato di ospitare.

Ursha

Per quanto mi riguarda sono felice di poter sfogare un po' della fantasia che ogni tanto mi sommerge e ho trovato nella Società Bibliografica Laitiana il mio piccolo gruppo di sostegno.
Le bestie che avrete modo di leggere di seguito sono tutte recuperate dal folklore nostrano ed estero incrociando le varie fonti, dove ho potuto ho mantenuto le descrizioni originali per non snaturarne la leggenda e in questo debbo dire che ho scoperto in Wikipedia un grande strumento.
A livello di punteggi questo bestiario è sviluppato per giocare Kata Kumbas con le regole aggiuntive che trovate sull'almanacco.

Putro

Sentivo la terra cedere sotto i miei piedi e sottili rivoli di polvere cadere nell'acqua, mentre avanzavo cautamente con una torcia in mano, sul sentiero posato al cornicione della caverna sotterranea.

Cose strane e biancastre, prive di occhi si muovevano nella pozza d'acqua tra le stalattiti e stalagmiti, e ero sicuro di aver intravisto anche un paio di cadaveri di annegati.
Il giallore del calcare era oppressivo e l'umidità mista al sentore di povere pareva voler togliere il respiro.

Proseguivo timidamente, preso da un timore sempre crescente mentre vagavo nei cunicoli calcarei delle grotte, verso l'antro della sibilla.
Non avrei mai voluto venire a cercare il suo consulto, cose orribili si sussurravano sulla donna cieca e senza età, che abita a grotta, e sui suoi insani appetiti, ma la maledizione lanciata dallo stregone Vergasso era troppo opprimente perché io non tenti di tutti per liberarmene.
Il fuoco che sembrava divorare il mio corpo, da tre giorni mi impediva di dormire, e così mi ero deciso a venire a Orielo, per consultare la famosa sibilla che viveva nelle caverne, sulla riva del fiume Trenba.

Temevo i Petroliti che si nascondevano in quelle caverne e che fino all'ultimo secondo non sono distinguibili dalle formazioni calcaree che si innalzano nelle grotte.
Il mio fedele servitore, Carmelo Gluliani, era rimasto vittima di un loro agguato mezz'ora prima ed io ero scampato solo perché i mostri, dopo averlo tramortito, lo avevano trascinato via invece di inseguire me.
La sua morte doveva essere sta orribile, mentre i mostri facevano a turno con le loro bocce mollicce, per rubargli ogni alito di fiato che aveva nei polmoni.
E intanto io proseguivo in quella caverna fredda e umida...

Il nuovo bestiario

Accanto al nome, tra parentesi, troverete l'indicazione dell'area geografica di origine della creatura, questa vuole essere un'informazione puramente indicativa ad uso e consumo del Magister che con la sua fantasia potrà decidere eventuali decontestualizzazioni. Tutte le creature che dopo il nome hanno un * godono un bonus di 10 punti alla LV per la mole e di un bonus al danno di +2 (già inclusi nel profilo). Questo bonus viene applicato anche alle seguenti creature del manuale originale: Dentetiranno, Drago e Grifone.

Di seguito trovate l'elenco delle creature del manuale e dell'espansione originale di Kata Kumbas con il valore di danno aggiornato.

Anfesibena	2d8+1
Arpia	2d12+1
Basilisco	2d8+1
Biro biro	dipende dall'arma
Bruto	2d8
Buatto	2d8+1
Centauro	4d8
Cinocefalo	dipende dall'arma
Colagogo	2d8+1
Dentetiranno	morso 4d8+2
Drago dei laghi	morso 4d8+2
Drago dei fiumi	morso 4d8+2
Draghetto dei castelli	morso 4d6+2
Epistige	2d8+1
Fauno	2d8+1
Fithoma	stritolamento 2d8; mazzocata 2d12+1
Grifone	4d8+2
Iaculo	2d8+1
Lhome	dipende dall'arma
Lupo Mannaro	4d8
Manticora	2d12+1
Munaciello	1d8+1
Murias	dipende dall'arma
Peloso	1d8+1
Petrolita	1d8+1
Plitide	1d8+1
Ragno falciatore	2d6+1
Retropode	dipende dall'arma
Sopone	morso 2d10
Tarantola	3d6
Tettigonide	2d8
Unicorno	4d8
Vendramino	dipende dall'arma
Zoccola	2d12+1
Zombi	2d8+1

Animali

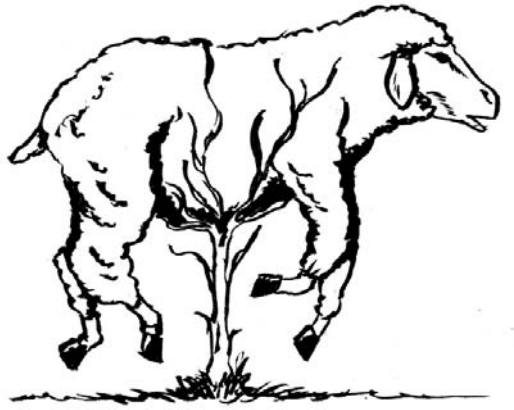
Tutti gli animali possiedono il valore di corazza pari a zero.

TIPO	POT	AGI	INT	COS	Attacco	RaM
Bovino	17 - 20	9 - 13	5 - 10	31 - 43	10%	3 - 7
Cavallo	14 - 18	13 - 15	5 - 10	32 - 43	10%	6 - 10
Lince	10 - 13	15 - 19	5 - 10	30 - 42	15%	7 - 12
Orso	17 - 20	9 - 13	5 - 10	31 - 43	10%	3 - 7
Serpente	8 - 10	15 - 20	6	29 - 36	15%	6 - 10
Lupo	12 - 15	14 - 11	5 - 10	31 - 43	15%	7 - 12

Per i danni considerate i seguenti valori:
Morso, Artigliata (Cane, Gatto selvatico…) 2d12+1; Calcio (Cavallo, Mulo, Bovino…) 4d8
Carica (Bovino, Cinghiale…) 4d10; Beccata, Artigliata di Rapace 2d8+1

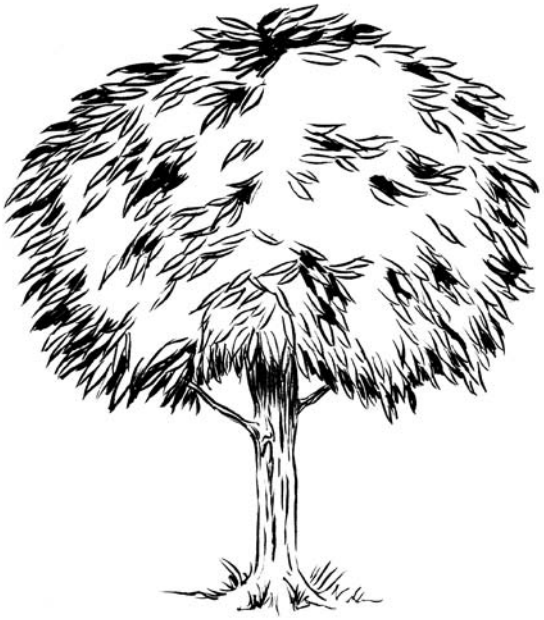
Agnello vegetale (Europa Orientale)

L'agnello vegetale è una pianta della Landa di Sursia lanuginosa e con radici a fittone, che da come frutto delle pecore. È conosciuta anche col nome di barometz, poiché è la parola che indica l'agnello. È dunque un essere vivente a metà tra il vegetale e l'animale, come la Mandragora che grida con voce umana quando viene estirpata, si dice infatti che a tagliarla ne esca una linfa simile a sangue. Nei primi giorni dopo la fioritura produce dei batuffoli di cotone che in realtà sono minuscole pecore attaccate alla pianta per mezzo del loro cordone ombelicale. Quando le pecore crescono l'arbusto può piegarsi per permettergli di brucare l'erba, ma una volta che questa si esaurisce, la pecora scende dal barometz lasciando morire la pianta.



Albero del veleno (Nord Europa)

Quest'albero è una conifera molto longeva a crescita lenta, dal legno forte ed elastico, ma impregnato di sostanze velenose: il tronco, la linfa, le foglie e i frutti sono altamente tossici, in grado di portare alla morte chi si sofferma troppo nelle sue vicinanze; si narra che in alcuni paesi si usi legare i condannati a morte al tronco dell'albero e che si intingano le frecce nella sua linfa per renderle letali. Alcuni viandanti attirati dall'ombra delle sue fronde vi si sono fermati a riposare, un riposo da cui non si sono più svegliati.



Il Magister consideri per ogni clessidra passata sotto le fronde dell'Albero 1d12 di danno con un tiro del fato da eseguire per rimanere lucidi. Il veleno se ingerito o portato a contatto causa 2d12 di danno e causa confusione mentale.

Arimaspi (Europa Mediterranea)

Popolo umanoide con la particolarità di avere un unico occhio, per questo sono chiamati anche uomini monocoli. Sono ormai quasi estinti, ma si possono ancora trovare piccoli agglomerati solo nei pressi di vene di metalli preziosi. Generalmente miti sono però molto avidi e bramosi di accumulare ricchezza, in antiche rappresentazioni infatti sono spesso ritratti mentre combattono con grifoni posti a guardia di miniere d'oro. Sono abili orafi e fabbri, molto gelosi delle loro creazioni, che cedono solo per grossi compensi. Per la loro caratteristica anatomica e la loro innata abilità di artigiani si pensa che questo popolo abbia origine dall'incrocio tra la razza umana e quella dei ciclopi.

Potenza	13 - 17	Resistenza alla magia	9 - 12
Agilità	12 - 16	Corazza	dipende dalla corazza
Intelligenza	15	Valore incontro	2
Costituzione	30 - 48	Valore soppressione	2
Attacco	dipende dall'arma	Danno	dipende dall'arma

Babau (Europa Mediterranea)

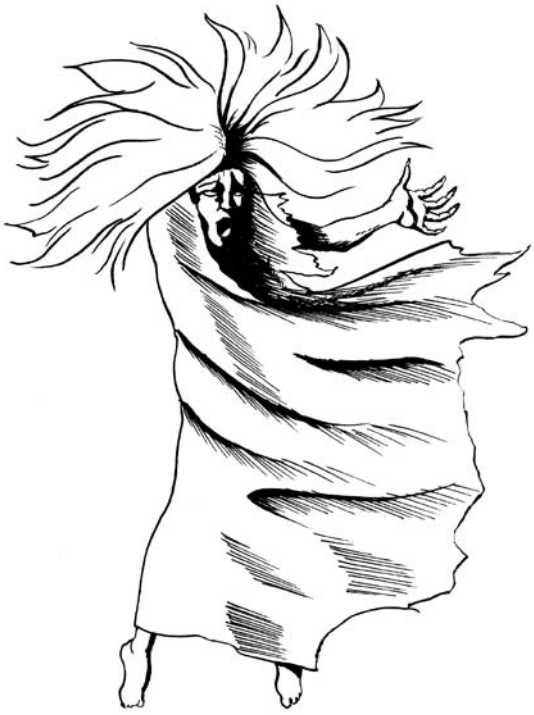
Sono esseri semi intelligenti, avidi e perversi, mangiano carne umana (prevalentemente bambini). Abitano in caverne o vecchie rovine dove possono facilmente sfuggire alla luce del sole, che non amano, si muovono infatti preferibilmente di notte. Sono dotati di forza inaudita e combattono a mani nude o con clave di pietra. L'unica cosa che sembra veramente spaventare il babau è la magia. Spesso il babau viene scambiato per un Orco per una certa somiglianza, tra le due razze non corre tuttavia buon sangue.

Potenza	16 - 20	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	7 - 10	Corazza	2
Intelligenza	4	Valore incontro	3
Costituzione	27 - 34	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	mani 2d8; clava 2d12+1

Bafometto (Europa Mediterranea)

Il bafometto è in realtà un folletto, appare come un piccolo capro umanoide alato, con seno ed una torcia sulla testa tra le corna. Il bafometto è un vero e proprio idolo vivente, ritenuto il portatore in terra del "verbo" dai praticanti del Culto della Bestia e dai Fattucchieri, per tutti gli altri è semplicemente un demone, sinonimo di malvagità e disgrazia. Molto furbo e scaltro asseconda i suoi veneratori godendo delle offerte, ma si annoia facilmente e preferisce tormentare gli abitanti di piccoli villaggi e i contadini ridendo della loro superstizione mettendo in scena pirotecnici malefici, per il solo gusto di godersi la loro paura. Le sue pubbliche apparizioni sono però rare.
Il bafometto conosce la magia, può utilizzare qualsiasi incantesimo del mago o del negromante.

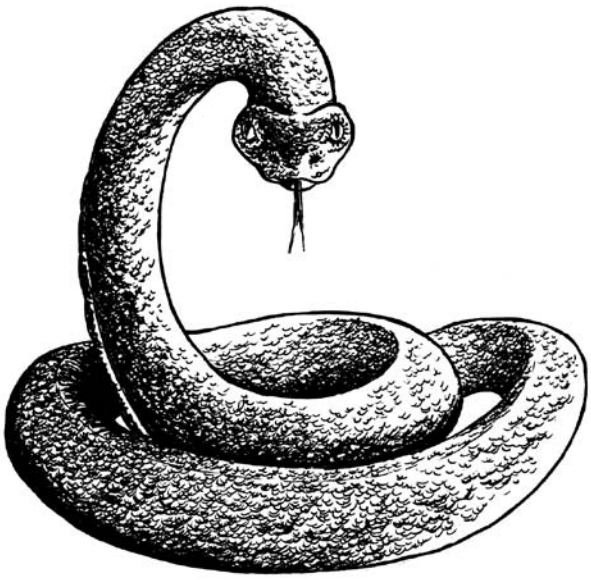
Potenza	8 - 12	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	9 - 13	Corazza	0
Intelligenza	15 - 17	Valore incontro	2
Costituzione	32 - 42	Valore soppressione	2
Attacco	5%	Danno	2d6



Banshee (Nord Europa)

La banshee fa parte del piccolo popolo ed è uno spirito che spesso viene classificato tra quelli maligni, anche se in realtà nelle antiche leggende viene descritto semplicemente come uno spirito femminile che si aggira attorno a paludi, fiumi e colline. Il termine banshee deriva infatti da "Bean si" che significa "donna delle colline". Il suo aspetto si identifica più che altro negli occhi sempre arrossati per via delle lacrime, che versa sulle tombe di coloro che amava. Si dice che quando muore un membro di una famiglia che la banshee protegge, pianga e si disperi, rilasciando il suo terribile grido di dolore per le valli. A volte però le grida sono di vittoria, quando quella che ha subito la perdita è una famiglia nemica. Le banshee non si mostrano mai agli esseri umani, con l'eccezione di coloro che sono prossimi alla morte e a cui giunge tale presagio. È probabilmente questa la ragione per cui vengono classificate tra gli esseri malvagi. Si narra che le Banshee si aggirino durante la notte nei pressi delle abitazioni dove è presente un moribondo, e strizzino i sudari di colui che è destinato a morire. Sebbene le Banshee siano descritte belle da qualcuno e orribili da altri, tutti convengono che c'è qualcosa di terrificante nel guardarle.
Chiunque posi lo sguardo su una banshee dovrà superare un tiro del fato o diversamente rimarrà immobilizzato dal terrore per un turno.

Potenza	8 - 12	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	9 - 13	Corazza	0
Intelligenza	9 - 13	Valore incontro	3
Costituzione	26 - 38	Valore soppressione	1
Attacco	5%	Danno	1d8+1



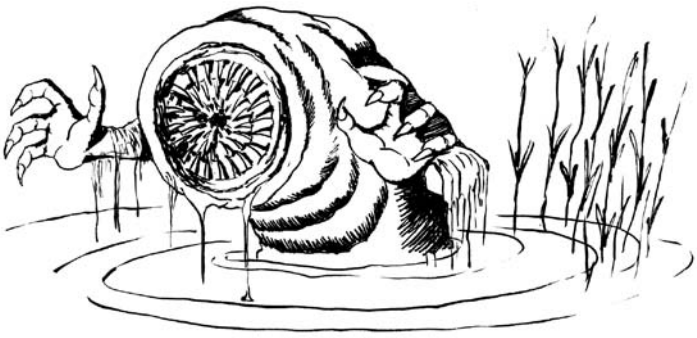
Biddrina (Europa Mediterranea)

La leggenda vuole che una biscia che rimanga nascosta per sette anni si tramuti in biddrina, diventando gigantesca come per magia. Questa serpe ammaliatrice vive nascosta presso le fonti e le paludi e riesce ad attirare i malcapitati che passino da quei luoghi incantandoli con lo sguardo. Possiede una robusta corazza di squame luminose, ha una colorazione tra il verde e il blu, occhi rossi e una bocca talmente grande da consentirgli di ingoiare capretti, agnelli e bambini. Nella regione di Bralacia è costume durante le feste portare in giro per le strade "u sirpintazzu", uno spauracchio in carta pesta proprio per ricordare l'uccisione di una biddrina che infestava la contrada Sieggiu, uccidendo bestiame e selvaggina ed impedendo ai contadini di coltivare le proprie terre. La leggenda narra che l'animale fu ucciso da alcuni coraggiosi che lo adescarono mediante un'oca.

Prima di iniziare il combattimento l'avversario di fronte alla biddrina deve effettuare un tiro del fato, se non lo supera rimane incantato e non potrà agire nel primo round.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	6 - 10
Agilità	15 - 20	Corazza	4
Intelligenza	10	Valore incontro	1
Costituzione	35 - 48	Valore soppressione	4
Attacco	morso 20% stritolamento 15% (2 attacchi)	Danno	morso 2d12+1 stritolamento 2d8 + immobilizza

Bloedzuiger (Nord Europa)



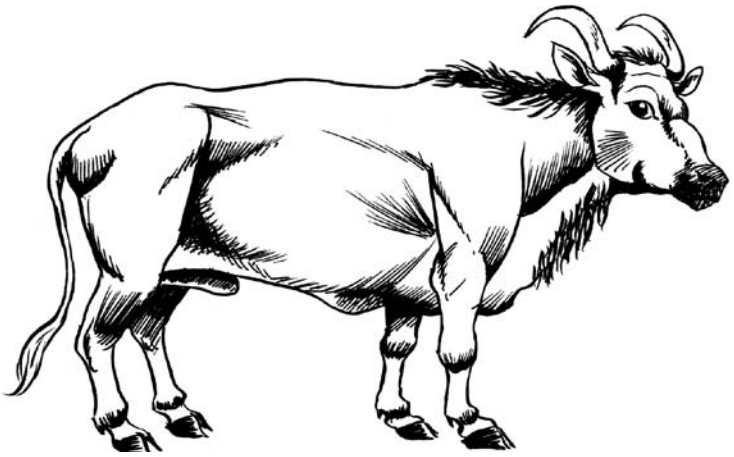
Il bloedzuiger (in lingua antica succhiasangue) è una creatura che si nutre di sangue, descritta come una sanguisuga delle dimensioni di un uomo dotata di arti superiori, bocca gigantesca con dentatura circolare. Il suo habitat è generalmente una palude o un lago, vive in piccole comunità di 5-12 esemplari, sono molto voraci e attaccano con una tattica di gruppo circondando completamente la vittima. Vengono attirate dall'odore del sangue e della pelle nuda.

La suzione del sangue che segue il morso sottrae ulteriori 1d10 punti danno, il bloedzuiger combatte solo all'interno dell'acqua, si spingerà solo fino a riva, ma non oltre.

Potenza	12 - 15	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	7 - 10	Corazza	0
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	24 - 37	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d12+1

Bonnacon (Europa Mediterranea)

È un bovino delle dimensioni di un giovane toro, ha una criniera e le sue corna sono rivolte all'indietro, cosicché caricando non infilzerebbe nessuno. Di natura mite, per difendersi questo animale scappa, ma durante la fuga si lascia dietro una scia di escrementi corrosivi, che bruciano tutto ciò che toccano. La sua carne è una rara prelibatezza apprezzata nelle alte corti.
Tutti coloro che si trovano dietro il bonnacon che sta scappando devono eseguire un tiro del fato, chi lo fallisce viene colpito dalle feci che corrodono ogni materiale e producono 1d10 di danno a tutte le creature per ogni round di contatto.



Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	9 - 13	Corazza	0
Intelligenza	5 - 11	Valore incontro	1
Costituzione	31 - 44	Valore soppressione	3
Attacco	5%	Danno	carica 4d10

Brownie (Nord Europa)

La tradizione vuole che i brownie convivano nelle case degli esseri umani e nottetempo e di nascosto si occupino delle faccende domestiche in cambio di piccoli regali, di cibo, o in generale di un occhio di riguardo nei loro confronti. In molte dimore della tribannia al "brownie" di casa viene riservata una sedia accanto al camino, talvolta addirittura un'intera stanza. Come molti altri folletti, sono esseri dal carattere difficile, suscettibili, e propensi, se contrariati, a diventare vendicativi. In particolare, non apprezzano che si alluda a un "pagamento" per i loro servigi; il rapporto con i padroni di casa deve rimanere su un piano di disinteressata, reciproca cortesia. Secondo alcune fonti, detestano anche ricevere in dono abiti; amano invece formaggi e latticini, e a seconda della stagione diventano più socievoli o più schivi. L'aspetto esteriore dei brownie non è ben definito, sono descritti come ometti gioviali, dai lunghi capelli biondi, che indossano vestiti spesso trasandati (in particolare una cuffietta blu) e hanno lunghi bastoni da passeggio. In ogni caso, non tutte le persone sono in grado di vederli, ed è estremamente raro che un brownie interloquisca con un essere umano. Sebbene siano principalmente domestici, i brownie si spingono anche nei luoghi aperti, in particolare allo scopo di tenere grandi assemblee, in cui parlano concitatamente, ad alta voce, spesso presso cascate e torrenti; cosicché le loro voci si sovrappongono e si confondono con il frastuono dell'acqua.

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 16	Corazza	0
Intelligenza	10 - 12	Valore incontro	3
Costituzione	28 - 37	Valore soppressione	1
Attacco	10%	Danno	1d8+1

Cane Nero (Nord Europa)

Il Cane nero è una creatura notturna, le storie relative a questi spiriti mostruosi sono diffuse in tutto il territorio del nord di Rarte. Vengono descritti come esseri soprannaturali dalla forma di grossi cani, con occhi fiammeggianti e pelo irsuto, dal colore nero o verde fosforescente. Si muovono compiendo lunghi balzi sui sentieri di campagna in piena notte. Sono ritenuti messaggeri dell'oltretomba, quindi di cattivo augurio. Chi incontra questa creatura, anche solo di sfuggita o sente l'odioso scalpiccio delle sue zampe, sa che la sua fine è vicina.
Chi vede un Cane Nero rimane paralizzato dalla paura per 1/2 clessidra se non supera un tiro del fato.

Potenza	13 - 16	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	13 - 16	Corazza	0
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	2
Costituzione	31 - 44	Valore soppressione	4
Attacco	15%	Danno	2d12+1

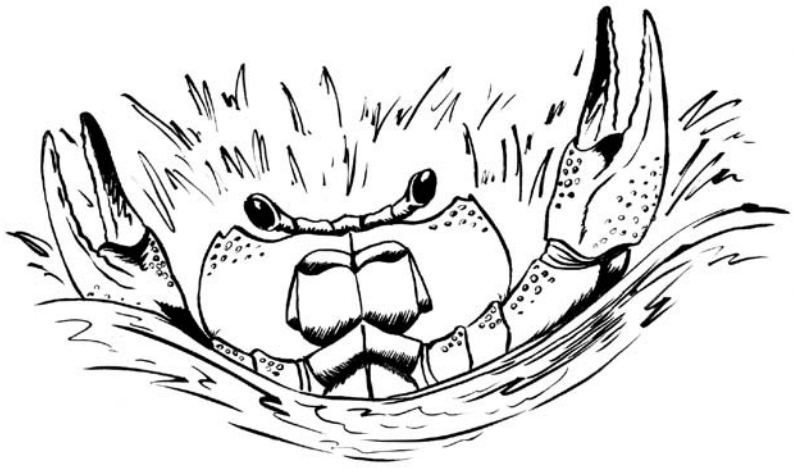
Caradrio (Europa Mediterranea)

Il caradrio è un uccello dalla coda di rettile che vive nelle tenute reali, le sue feci si dice abbiano il potere di curare le infiammazioni degli occhi. Inoltre ha la capacità di sapere se una persona è affetta da una malattia mortale, in tal caso l'uccello lo fissa e ne assorbe i malesseri, poi vola verso il sole bruciando in tal modo le malattie raccolte.

Potenza	6 - 8	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	14 - 20	Corazza	0
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	4
Costituzione	25 - 40	Valore soppressione	1
Attacco	10% (2 attacchi)	Danno	2d8

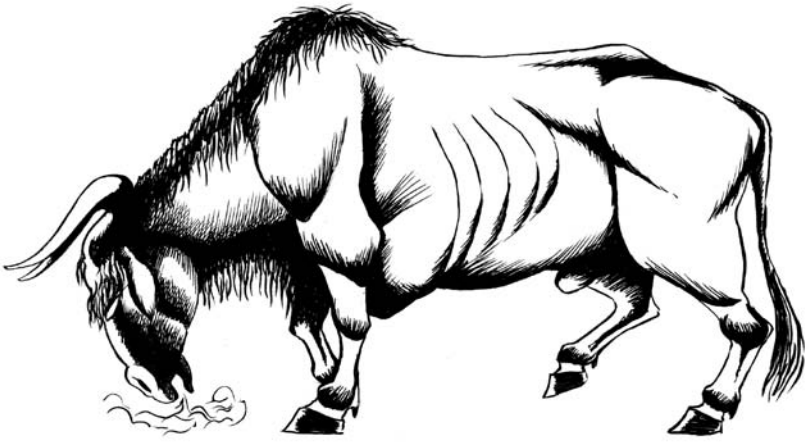
*Carcino** (Oceano Iperboreo)

Il carcino è un gigantesco crostaceo simile a un granchio, la cui dimensione varia tra i 2 e 4 metri di larghezza. Vive in prossimità delle coste e degli anfratti rocciosi in particolare vicino ai fari grazie ai quali di notte fa incetta di prede. Si nutre di pesci e crostacei, ma essendo un animale fortemente territoriale non esita ad attaccare chiunque si avventuri nei pressi della sua tana e la difende fino alla morte; per questo molte imbarcazioni sono state travolte dalla furia di questa bestia marina. La sua corazza è molto spessa e difficilmente penetrabile.



Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	10 - 13	Corazza	6
Intelligenza	6	Valore incontro	1
Costituzione	43 - 49	Valore soppressione	5
Attacco	10%	Danno	3d12+2

Catoblepa (Africa)



È un erbivoro delle dimensioni di un toro domestico, con una folta criniera, occhi stretti iniettati di sangue e uno spesso strato di ciglia. Il suo sguardo uccide chiunque all'istante, ma è difficile fissarlo negli occhi perché la sua testa pesa molto, e l'animale la tiene sempre chinata, il suo alito è velenoso, perché velenose sono le piante di cui si nutre. Si dice sia originario delle Terre Selvagge che si trovano oltre il mare a sud di Laìtia.
Chi incrocia lo sguardo del catoblepa subisce un danno pari alla costituzione dello stesso se non supera un tiro del fato.

Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	6 - 10
Agilità	9 - 13	Corazza	1
Intelligenza	5 - 10	Valore incontro	2
Costituzione	31 - 43	Valore soppressione	3
Attacco	10%	Danno	carica 4d10; alito 2d8+1

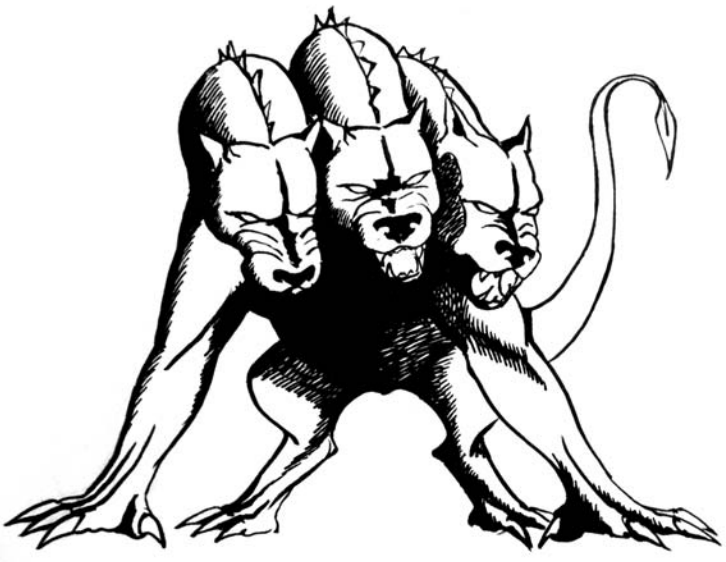
Cavallo Alato (Europa Mediterranea)

Creatura estremamente rara, legata a numerose imprese leggendarie narrate su Rarte. Di indole selvaggia, amante della libertà, non può essere cavalcato se non per sua scelta. C'è chi sostiene siano creature mandate dagli dei per aiutare gli uomini in situazioni estreme, per questo comparirebbero solo in momenti particolari per aiutare grandi eroi e paladini a compiere le loro imprese.
Lo scolastico Plonio lo descrive come una creatura originaria delle terre della Enotria, un grande uccello con teste di cavallo. Per lo studioso Giulio Silone sarebbe invece un uccello con orecchie di cavallo... la sua rarità è tale che non vi sono indicazioni certe.

Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	17 - 20	Corazza	0
Intelligenza	8 - 14	Valore incontro	3
Costituzione	42 - 54	Valore soppressione	2
Attacco	15%	Danno	4d10

Cerbero (Europa Mediterranea)

Creatura terribile, si pensa sia stata originata da indicibili esperimenti compiuti nella Bacadia. Fortunatamente assai raro, è un grosso cane a tre teste, con coda di drago e numerose teste di serpente lungo la spina dorsale a foggia di criniera. Di indole feroce e indomita non c'è modo conosciuto per domarlo tuttavia può essere placato offrendogli del miele o con musica suonata sapientemente. È forse con questi sistemi che alcuni sono riusciti a porre un cerbero a guardia dei propri importanti possedimenti.



Potenza	14 - 16	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	10 - 14	Corazza	1
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	4
Costituzione	29 - 42	Valore soppressione	3
Attacco	15% (3 attacchi)	Danno	2d12+2

Chimera (Europa Mediterranea)

Sono creature rarissime, infatti le descrizioni variano, secondo alcuni ha testa di leone, una testa di capra sulla schiena e la coda di serpente il cui morso è velenoso; secondo altri ha corpo di capra, coda di drago e testa di leone che può addirittura sputare fuoco. Le chimere sono mostruosi incroci prodotti dalla follia di qualche divinità, sono molto apprezzate come "animale" da guardia dagli Orchi.
La chimera può attaccare con due delle sue tre teste in ogni round di combattimento. La testa di serpente è velenosa e se vanno a segno i suoi attacchi infliggono ferite doppie se non si supera un tiro del fato. Inoltre la testa di serpente colpisce sempre in un punto non coperto dall'armatura, quindi la riduzione del danno viene ignorata.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	10 - 15	Corazza	0
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	4
Costituzione	30 - 45	Valore soppressione	3
Attacco	serpente 15%; capra 5% leone 20% (2 attacchi)	Danno	serpente 2d8+1; capra 2d8 leone 2d12+2

*Ciclope** (Europa Mediterranea)

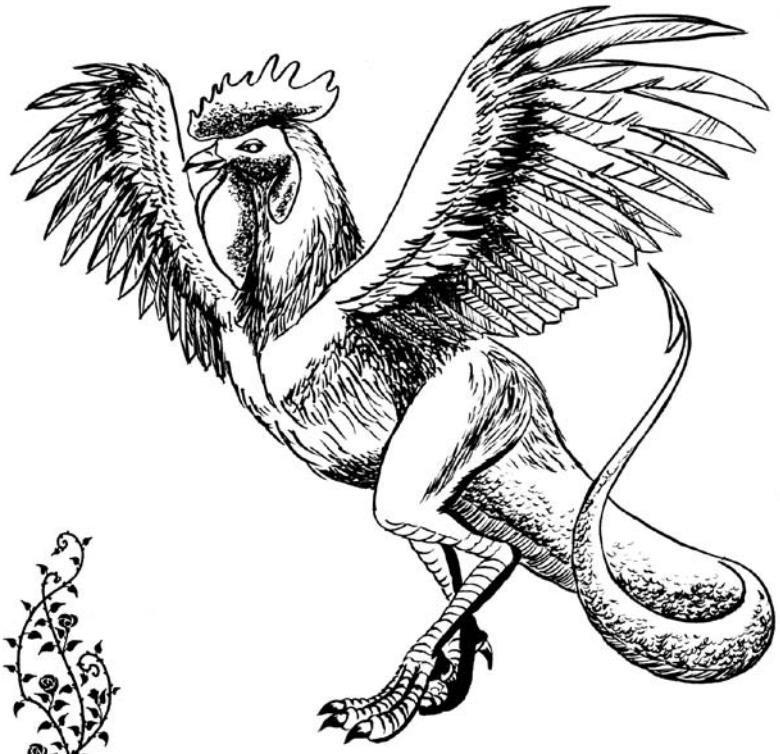
I ciclopi discendono da un'antica razza di giganti, caratterizzati dalla presenza di un solo occhio.
Sono un popolo prodigioso, instancabili e profondi conoscitori dell'arte della lavorazione del metallo. La loro esistenza è interamente dedicata alla ricerca del metallo perfetto e della forgiatura di manufatti fantastici. Tale è la loro dedizione alla forgia che non hanno altri interessi e per questo spesso peccano di acume, la loro vita solitaria poi li rende molto poco socievoli e facili all'ira.

Potenza	20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	6 - 12	Corazza	2
Intelligenza	10 - 15	Valore incontro	1
Costituzione	46 - 57	Valore soppressione	6
Attacco	15%	Danno	mani 2d10+2; clava 3d10+2

Coboldo (Europa Orientale)

Il coboldo è un folletto poco socievole, infesta le miniere e altri luoghi sotterranei, spesso ostacolando il lavoro dei minatori. È infatti da questa creatura che prende nome il cobalto, un metallo noto per essere velenoso e per inquinare altri elementi.
La nascita del coboldo è associata a una tradizione tribale della Bacadia, che consiste nel tenere un bambino appena nato in un nascondiglio sotterraneo per cinque anni. Nella notte del suo quinto compleanno, il bambino viene portato in superficie e trafitto con due lame (una di bronzo e una d'acciaio). Il corpo viene bruciato e dai resti si ricavava un potente feticcio per le fatture. I coboldi nascono dai resti di questa vittima sacrificale; la loro malvagità è legata quindi al risentimento per le crudeltà subite.

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	9 - 11	Corazza	0
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	24 - 32	Valore soppressione	2
Attacco	5%	Danno	1d8+1



*Coccatrice** (Nord Europa)

È una creatura delle dimensioni di un drago, ma dall'aspetto di un gigantesco gallo, con zampe e parte posteriore di rettile con una lunga coda uncinata in continuo movimento. Si suppone che nasca da un uovo deposto da un gallo e covato da una serpe in una notte senza luna. Una creatura possente e di pessimo temperamento, fortunatamente molto rara. Il tocco del suo becco pietrifica all'istante, come per la testa della gorgone i poteri pietrificanti sono efficaci anche dopo la sua morte.
Chi fosse colpito dal becco della coccatrice viene pietrificato all'istante se non supera un tiro del fato.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	14 - 18	Corazza	2
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	3
Costituzione	48 - 58	Valore soppressione	6
Attacco	coda 10%; zampe 15%; becco 20%	Danno	coda 2d10+2; zampe 2d12+2; becco 4d8+2

Corocotta (Asia)

La corocotta è un mostruoso incrocio tra cane e lupo che si può incontrare in Nidia, acerrimo nemico dell'uomo e del cane. È una creatura dalla forza incredibile e con la capacità di digerire istantaneamente le sue prede, così da mantenere una ferocia inaudita e insaziabile.

Potenza	14 - 17	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	14 - 18	Corazza	0
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	37 - 47	Valore soppressione	4
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Dahu (Europa Mediterranea)

È un mammifero molto simile al camoscio caratterizzato dall'avere zampe asimmetriche, quelle di destra più lunghe di quelle sinistra (o viceversa), per meglio muoversi sui ripidi pendii montani. Nel primo caso, si parla di dahu levogiro, mentre nel secondo caso di dahu destrogiro, in quanto, a causa di questa sua caratteristica fisica è costretto a girare sempre attorno alla montagna nello stesso verso. I dahu destrogiri camminano in senso orario mentre i dahu levogiri camminano in senso antiorario.
La tradizione vuole che esista un sistema molto facile ed efficace per catturarlo: bisogna sorprenderlo alle spalle e urlare ad alta voce "DAHU", e quindi l'animale, molto curioso di sua natura, si gira per vedere chi lo ha chiamato e, trovandosi improvvisamente con le zampe più corte sul lato a valle, rotola giù dalla montagna. La sua pelle è molto pregiata e ricercata, i suoi piccoli corni sono un ingrediente prezioso per gli Alchimisti nelle loro pozioni.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	16 - 20	Corazza	0
Intelligenza	5 - 11	Valore incontro	2
Costituzione	32 - 45	Valore soppressione	2
Attacco	10%	Danno	3d8

Elementale (Tutta Rarte)

Sono la personificazione dei quattro elementi naturali, è molto raro che si rivelino agli esseri umani, se non a potenti maghi che conoscono il loro vero nome. Ogni elementale ha un suo simbolo, un suo punto cardinale di evocazione e un proprio colore sacro. Gli spiriti elementali sono a guardia della loro "porta", o mondo di entrata, propria dell'elemento che vigilano. Gli incantesimi dei maghi dipendono spesso dal servizio reso da un elementale, per questo è fondamentale che se ne conservi il rispetto, sono infatti entità molto fiere e suscettibili, con grande memoria e scarsa propensione al perdono.

Elementali del fuoco

Spirito: Salamandre
Vero nome: Ignis
Cardine: Sud
Colore: Rosso
Simbolo: ♌

Le salamandre sono le più potenti fra gli spiriti elementali. Bellissime, vengono descritte talora come lingue infuocate, talora come globi luminosi cangianti. Sono solerti nello svolgere gli ordini, ma anche le più suscettibili.

Elementali d'aria

Spirito: Silfidi
Vero nome: Pneos
Cardine: Est
Colore: Celeste
Simbolo: ♐

Le silfidi sono esseri evanescenti ed ingannevoli, appaiono come giovani donne cinte da veli vaporosi le cui risa invitano al gioco e alla spensieratezza. Chi ne cade preda non avrà più pensieri e si lascerà trasportare fino allo stremo delle forze in un turbine di canti, balli e risa.

Elementali d'acqua

Spirito: Nereidi
Vero nome: Idriz
Cardine: Ovest
Colore: Blu
Simbolo: ♒

Le nereidi sono gli spiriti dell'acqua, talvolta possono essere chiamate anche ondine. Hanno le sembianze di ragazze bellissime con i capelli ricci e vaporosi e gli occhi chiari. Altre volte si presentano come onde del mare o anche come bellissime sirene. Il loro canto e il loro sguardo ammalia ogni uomo, ma possono anche essere spietate con chi distrugge il loro ambiente: l'attirano con la loro voce per poi affogarlo.

Elementali di terra

Spirito: Gnomo
Vero nome: Geas
Cardine: Nord
Colore: Marrone
Simbolo: ♉

Gli gnomi sono esseri antropomorfi piccoli e tozzi, il loro corpo è di roccia, terra o corteccia. Si pongono malvolentieri al servizio dell'uomo per cui eseguono lo stretto indispensabile.

Elfo (Nord Europa)

L'elfo è uno spirito simile per aspetto agli umani, alto e magro ma forte e velocissimo, volto pulito, sereno, orecchie leggermente a punta ed ha una voce splendida e chiara. Ha vita lunga e invecchia senza che la sua bellezza venga intaccata dal tempo. Gli si attribuisce una grande vista ed un udito molto sensibile, riesce a camminare senza lasciare tracce ed ha occhi che penetrano la persona fino a conoscerne i pensieri. Sono intelligenti ed armoniosi, con grande rispetto per i 4 elementi e per la natura. Talvolta alcuni possono essere capricciosi e talvolta benevoli con l'uomo che li rispetta, possono donare oggetti magici a coloro che sono puri di cuore e spirito e che desiderano aiutare. Sanno forgiare spade e metalli ed hanno conoscenza della magia. Molteplici sono le leggende legate a queste figure alcune delle quali parlano delle cattiverie che essi compiono nei confronti degli uomini, dei rapimenti dei bambini umani. Gli elfi hanno una forte gerarchia al capo della quale stanno le regine e i re delle colline, riconoscibili perché spesso ricoperte da un fresco manto di biancospini.
L'elfo conosce la magia, può utilizzare 3 incantesimi che richiedano l'intervento dei 4 elementi.

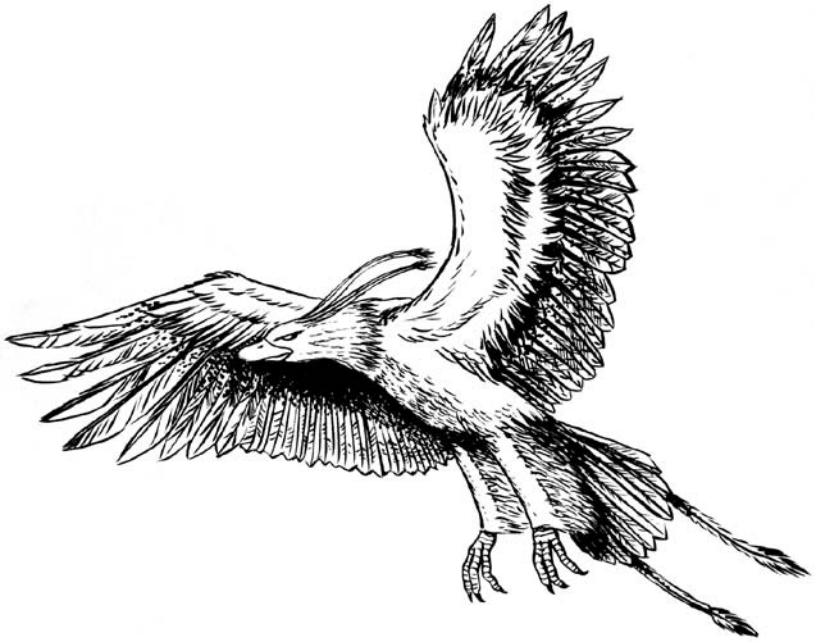
Potenza	15 - 17	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	17 - 20	Corazza	0
Intelligenza	15 - 20	Valore incontro	3
Costituzione	47 - 57	Valore soppressione	1
Attacco	20% (2 attacchi)	Danno	dipende dall'arma

Fata (Europa Mediterranea)

Le fate sono spiriti naturali e presiedono al destino dell'uomo, dispensando vizi o virtù. Le fate sono tutte di sesso femminile ed hanno le sembianze di una donna non molto alta e molto gracile dalla pelle chiarissima, quasi perlacea. La nascita delle fate è avvolta nel mistero, alcuni ritengono che siano prodotti spontanei della natura o anche che abbiano una madre comune, una specie di ape regina che le origina tutte. Ogni fata indossa un abito di un unico colore che rispecchia la sua personalità, portano gonne lunghissime per coprire eventuali deformità (quasi ogni fata presenta infatti una parte del corpo bovina o caprina, come code, zoccoli ed alcune persino la testa) e cappelli lunghissimi per sembrare più alte. Nonostante possano raggiungere età molto avanzate, hanno la possibilità di mostrarsi sotto qualsiasi spoglia esse vogliano, che sia di bambina, di giovane o di anziana, hanno infatti pieni poteri di trasformarsi in ciò che vogliono. Oltre alla vanità ed all'egocentrismo che le distingue, sono fortemente permalose ed irascibili, un solo torto può scatenare la loro ira ed il loro dispetto può trasformarle in furie e può spingerle a lanciare maledizioni. Hanno quindi oltre ad un ruolo di premiazione anche un ruolo fortemente punitivo. Sono esseri che hanno come compito quello di vegliare sulle persone come angeli custodi, quindi di dispensare pregi e virtù tramite le loro fatagioni e di proteggere i bambini, vengono infatti definite madrine e si prendono cura di un figlioccio che viene affidato loro dai genitori stessi o viene da loro prescelto.
La fata conosce la magia, può utilizzare qualsiasi incantesimo che richieda l'intervento dei 4 elementi.

Potenza	10 - 15	Resistenza alla magia	16 - 18
Agilità	15 - 20	Corazza	2
Intelligenza	15 - 20	Valore incontro	4
Costituzione	40 - 55	Valore soppressione	1
Attacco	10%	Danno	2d8+1

Fenice (Africa)



Uccello sacro favoloso, del quale si hanno autorevoli testimonianze scritte, ma che pochi, per la sua rarità, hanno il vanto di aver visto personalmente. Idovio il Saggio scrive: "... un altro uccello sacro è la fenice. Non l'ho mai vista coi miei occhi, se non in un dipinto, poiché è molto rara e visita l'Enotria soltanto a intervalli di 500 anni; accompagnata da un volo di tortore, giunge dall'Abaria in occasione della morte del suo genitore. Ha l'aspetto e dimensione di un'aquila, parte del suo piumaggio è color oro brillante, parte rosso-regale, azzurra la coda con penne rosee e due lunghe piume, una rosa ed una azzurra, che le scivolano morbidamente giù dal capo. Si ciba non di frutta o di carne, ma di incenso e resine odorose. Dopo aver vissuto 500 anni, sceglie una palma, qui accatasta ramoscelli di mirto, incenso, sandalo, legno di cedro, cannella, spigonardo, mirra e le più pregiate piante balsamiche, con le quali intreccia un nido a forma di uovo. Infine ci s'abbandona sopra, lascia che i raggi del sole l'incendiano, esalando il suo ultimo respiro fra gli aromi. Dal corpo del genitore esce una giovane fenice, destinata a vivere tanto a lungo quanto il suo predecessore. Una volta cresciuta e divenuta abbastanza forte, solleva dall'albero il nido (la sua propria culla, ed il sepolcro del genitore), e lo porta alla città di Heliopolis in Enotria, dove lodeposita nel tempio del Sole."

Potenza	15 - 20	Resistenza alla magia	16 - 20
Agilità	15 - 20	Corazza	3
Intelligenza	5 - 9	Valore incontro	10
Costituzione	35 - 49	Valore soppressione	0
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Foglionco (Europa Mediterranea)

Il foglionco è un predatore che si può facilmente confondere con un cane di piccola taglia, è però completamente glabro, di colore bruno, con un lungo muso appuntito e dotato di lunghi denti frontali sporgenti e piccoli occhi maligni. Attacca soprattutto i gallinacei dei pollai; ematofago, lascia le sue vittime completamente esangui, ma altrimenti integre. Il foglionco è molto rapido e sfuggevole, l'unico rimedio per proteggere il pollaio è porre all'interno dell'aglio, di cui non sopporta l'odore.

La suzione del sangue che segue il morso sottrae ulteriori 1d10 punti danno.

Potenza	7 - 10	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	15 - 20	Corazza	0
Intelligenza	8	Valore incontro	1
Costituzione	30 - 38	Valore soppressione	2
Attacco	20% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Folletto (Europa Mediterranea)

Tra le creature più diffuse in tutta Laìtia, prende nome differente a seconda della regione: Avurie in Gulpia, Buffardello o Linchetto in Sacànto, Lenghelo o Gnefro in Zolia, Mazapégul in Ammilaia. . . appare principalmente di notte assumendo sembianze a suo piacere, ma generalmente è piccolo, un ibrido tra il gatto e lo scimmiotto, di pelame grigio, con un berretto rosso sul capo. Si posa sul petto del malcapitato dormiente, è un vero maestro nel provocare peso al ventre e orribili sogni paralizzandolo e togliendo il respiro. La tradizione vuole che se si ha la prontezza di prendergli il cappello, lo si renderà schiavo e lo si potrà costringere a rivelare il nascondiglio di un tesoro nascosto. È uno spirito molto dispettoso, entra nelle camere, scopre le persone, sconvolge, tramuta gli oggetti, provoca anche liti, specialmente durante la notte di nozze quando si accanisce sullo sposo pizzicandolo e sculacciandolo con accompagnamento di sghignazzi beffardi. Saltuariamente si diverte ad importunare i viandanti solitari con scherzi o piccoli dispetti finalizzati per lo più a spaventarli senza però arrecare mai reali danni gravi. Un simile disturbo lo arreca anche agli animali, stancandoli e facendoli scalpitare, e si diverte ad intrecciare in modo inestricabile le code di cavalli e delle vacche. Per evitare le sue visite, fuori della porta di casa si appende un ramo di ginepro, in modo che il folletto quando arriva è costretto a mettersi a contare le bacche dimenticandosi della persona che vuole molestaree se ne va. Questo rimedio è usato anche per proteggere gli animali domestici, appendendo un ramo diginepro nella stalla. Per scongiurare i suoi dispetti in casa, si può porre una candela benedetta fatta di tre qualità di cera differenti, altrimenti si può mettere una tazza piena di riso sul comodino, in modo che sia costretto a contare i chicchi finché non si stanca e se ne va o ancora stendere un sacco sulle coltri del letto, il folletto, infatti, resta lontano per timore di esservi rinchiuso. Un rimedio per evitare disturbi durante la notte di nozze potrebbe essere quello di far portare al folletto delle lettere in luoghi lontanissimi, ma è un tentativo abbastanza sterile perché compie la missione in pochissimo tempo, dopo di che torna a compiere i soliti dispetti; un rimedio ben più efficace è invece l'ordinargli di raddrizzare un pelo pubico riccio della sposa, impresa che per il folletto è impossibile. Con i bambini sembra avere un rapporto ambivalente: talvolta li spaventa, li getta in terra, li rapisce o scioglie le fasce dei neonati, talora invece dimostra affetto verso i più piccoli tanto che va a dormire nel lettino accanto a loro. Stessa ambivalenza con le donne e le ragazze: in certi casi strappa loro i capelli o li aggroviglia in modo così inestricabile che si è costretti a tagliarli, disfa le trecce o scioglie il grembiule che hanno indosso, intreccia la lana mentre tessono; in altri s'innamora di loro e le cura portando da mangiare e da bere, pettinandole, facendole belle. In questo caso però il rapporto deve rimanere segreto altrimenti si vendica facendo morire la ragazza. Le donne possono liberarsi dell'incomodo facendosi vedere la sera mentre mangiano un pezzo di pane fingendo nel contempo di spidocchiarsi. Il folletto si offende talmente che non si fa più vedere, ma non tanto per l'oltraggio subito, quanto perché ritiene la sua protetta una persona assai poco pulita. Similmente si può mangiare pane e formaggio e nel contempo fare i propri bisogni. La notte seguente il folletto appare alla giovane irritato e scandalizzato e le dice: «Bruta troja, vaca, t'megn et pess et fe la caca» (brutta troia,vacca, mangi e pisci e fai la cacca). E detto fatto s'invola per non farsi vedere mai più. C'è chi dice che siano in grado di rendersi invisibili e che possiedano deboli poteri magici.

Se la vittima si sveglia con un folletto sul petto e non gli sottrae il cappello (test su agilità) effettua un tiro del fato per avere una possibilità di scacciarlo, diversamente sverrà perché privo di ossigeno, se nessuno interverrà la vittima morirà soffocata in poco tempo.

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 16	Corazza	0
Intelligenza	10 - 12	Valore incontro	3
Costituzione	28 - 37	Valore soppressione	2
Attacco	10% (2 attacchi)	Danno	1d8+1

*Gigante: Nefarita** (Mare Missogeo)

Il nome Nefarita si riferisce, secondo vari testi apocrifi del Nuovo Culto, ad un popolo creato dall'incrocio tra i "figli diDio" (benei elohim) e le "figlie degli uomini". Alcune versioni parlano di eroi famosi, guerrieri caduti o ancora angeli caduti e un'ennesima traduzione potrebbe essere quelli che fanno precipitare gli altri. L'origine dei nefariti comincia con una storia di angeli caduti. Meshaziha, un angelo di alto rango, comandava una setta ribelle di angeli, discesa sulla Terra per istruire gli umani nella conoscenza del Signore Senza Tempo prima dell'ora in cui avrebbe deciso di rivelarsi. Presto gli angeli però abbandonarono il loro proprosito e cominciano a sedurre le donne umane. Dopo essersi intrattenuti piacevolmente con loro, gli angeli caduti istruirono le donne nella magia e nello spergiuro, si accoppiarono con loro, e diedero luogo ad una progenie blasfema: i nefariti. I nefariti erano giganteschi nella loro statura. La loro forza era prodigiosa ed il loro appetito immenso, non sazi delle piante e degli armenti, cominciarono a mangiare esseri umani. Per punire la blasfemia commessa dai discendenti di Meshaziha, gli dei mandarono un diluvio che distrusse gran parte della vita sulla terra, nel tentativo di purificare il sangue umano dalla contaminazione nefarita. Nonostante questo in alcuni popoli permane ancora traccia della blasfemia operata dagli angeli caduti e ancora oggi non tutto il sangue umano è puro. Molti nefariti per sopravvivere impararono a vivere sott'acqua e si ritirarono negli oceani. Da allora i nefariti sono mutati, per adattarsi alla nuova vita subacquea, sviluppando la parte inferiore del corpo da drago. I più antichi decisero di rimanere immersi per l'eternità e alcuni ormai sono tutt'uno con le concrezioni calcaree e il corallo che ricoprono il fondale oceanico, e sono spesso dormienti, restando svegli solo per accoppiarsi con le ondine, da cui hanno dei figli mostruosi. I più giovani invece ancora oggi ogni tanto decidono di riemergere per infestare il Mare Missogeo o andare a caccia di donne. Le statistiche presentate si riferiscono ad un nefarita giovane, di stirpe angelica: può scegliere un incantesimo dei maghi dell'elemento acqua. *Quando il nefarita subisce una ferita mortale può fare un tiro di resistenza alla magia, se la supera ignora tutto il danno.*

Potenza	20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 16	Corazza	2
Intelligenza	10 - 15	Valore incontro	2
Costituzione	46 - 67	Valore soppressione	6
Attacco	15%	Danno	mani 2d10+2; clava 3d10+2

*Gigante: Titano** (Tutta Rarte)

I titani popolano Rarte da prima dell'arrivo dell'uomo. Nei tempiantichi erano una razza estremamente sapiente di grandiguerrieri, saggi e maghi. Nella loro superbia decisero di sfidare gli dei e scalare i loromonti sacri per saccheggiare le loro dimore e prendere il loro posto. L'ira per gli dei per tale affronto fu enorme... prima scagliarono centinaia di demoni, spiriti e serventi a sterminare le famiglie dei giganti, poi annebbiarono le menti dei pochi sopravvissuti facendoli tornare a vivere in uno stato di barbarie da cui non sarebbero mai più usciti. Così quelli che un tempo erano stati i signori di Rarte divennero selvaggi ladri di mucche e capre, divoratori di tutto ciò che era più piccolo di loro e commestibile. Oggi i titani, più spesso chiamati al giorno d'oggi semplicemente giganti, sono enormi energumeni barbuti alti dai 6 ai 7 cubiti, ma nei tempi della loro gloria passata erano alti dai 12 ai 20 cubiti. Solitamente i più intelligenti di loro , sono armati di grandi clave o mazze, e indossano vesti grezze e sporche, spesso lacere e rammendate alla meno peggio. Si muovono solitari o in piccole famiglie di 4-5 elementi, spesso girano assieme a creature che condividono le loro abitudini poco igieniche come i pelosi.

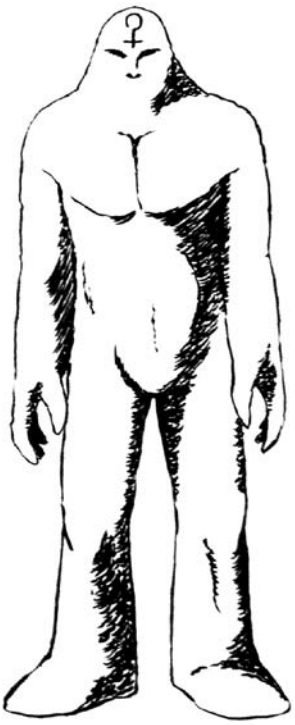
Potenza	20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 16	Corazza	2
Intelligenza	10 - 15	Valore incontro	2
Costituzione	46 - 67	Valore soppressione	6
Attacco	15%	Danno	mani 2d10+2; clava 3d10+2

Ghoul (Africa)

Il ghoul è una creatura che vive nel deserto, un demone mutaforma che può assumere l'aspetto di un animale, specialmente di iena, ma anche di un essere umano. È crudele ed infatti spesso dissacra le tombe e si nutre della carne dei morti. Inoltre attira con allettanti miraggi i viaggiatori del deserto per ucciderli e divorarli.
Il ghoul conosce la magia, può utilizzare qualsiasi incantesimo del mago o del negromante.

Potenza	13 - 15	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 15	Corazza	2
Intelligenza	14 - 20	Valore incontro	1
Costituzione	39 - 50	Valore soppressione	6
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Golem (Europa Orientale)



Il termine golem deriva probabilmente da un antico termine "gelem", che significa "materia grezza" o "embrione". Secondo la leggenda, chi viene a conoscenza di particolari arti magiche può fabbricare un golem, un gigante di argilla forte e ubbidiente che può essere usato come servo. Può essere creato e controllato padroneggiando un alfabeto perduto nel tempo, composto di lettere che non sono solo semplici segni, custodiscono il segreto del legame fra tre figure: l'uomo (la sua anatomia), il mondo (le stelle e il tempo) e l'anno (i segni zodiacali) che rappresentano tre testimoni completi. Colui che voglia formare un golem, così si racconta, si serve dell'antico alfabeto girando attorno alla forma di argilla per un numero di volte preciso, in corrispondenza a tutte le figure citate. Il golem è dotato di una straordinaria forza e resistenza ed esegue alla lettera gli ordini del suo creatore di cui diventava una specie di schiavo incapace di pensare, di parlare e di provare qualsiasi tipo di emozione perché privo di un'anima e nessuna magia fatta dall'uomo sarebbe in grado di fornirgliela. Si narra che un mago di nome Bezalel cominciò a creare golem per avere dei servi plasmandoli nell'argilla e risvegliandoli scrivendo sulla loro fronte la parola "verità". C'era però un inconveniente: i golem così creati diventavano sempre più grandi, finché era impossibile servirsene: il mago decideva di tanto in tanto di disfarsi dei golem più grandi, trasformando la parola sulla loro fronte in "morte"; ma un giorno perse il controllo di un gigante, che cominciò a distruggere tutto ciò che incontrava. Ripreso il controllo della situazione, il mago decise di smettere di servirsi dei golem che nascose in una sacra dimora e dove si troverebbero ancora oggi.
Il golem è un artefatto magico sensibile solo al tipo di magia che lo ha creato, per questo gli altri tipi di magia avranno su di lui effetto solo in rarissime occasioni.

Potenza	20	Resistenza alla magia	16
Agilità	6 - 11	Corazza	6
Intelligenza	/	Valore incontro	1
Costituzione	66	Valore soppressione	6
Attacco	15%	Danno	4d8

Gorgone (Europa Mediterranea)

Creatura antropomorfa, di aspetto mostruoso, ha ali dorate, mani con artigli di bronzo, zanne di cinghiale e lunghi serpenti al posto dei capelli e la sua bruttezza è tale da impietrire chiunque la guardi in volto, tale potere permane anche dopo morta. Vive solitamente in grotte in riva al mare, dove conduce solitaria la sua vita maledetta. Conosce gli esseri umani e il loro linguaggio, in alcune zone di Laìtia sono venerate come dee, in altre ritenute demoni rigettati dagli Inferi. Di temperamento schivo possono però scendere a patti se adeguatamente ricompensate, apprezzano molto i manufatti d'argento riccamente lavorati.
Chiunque posi lo sguardo della gorgone verrà pietrificato all'istante se non supera un tiro del fato. Se attacca con i serpenti la gorgone ha a disposizione 3 attacchi per round.

Potenza	12 - 15	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	9 - 14	Corazza	0
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	2
Costituzione	30 - 41	Valore soppressione	4
Attacco	serpenti 10%; artigli 15%	Danno	serpenti 2d8+1; artigli 2d12+1

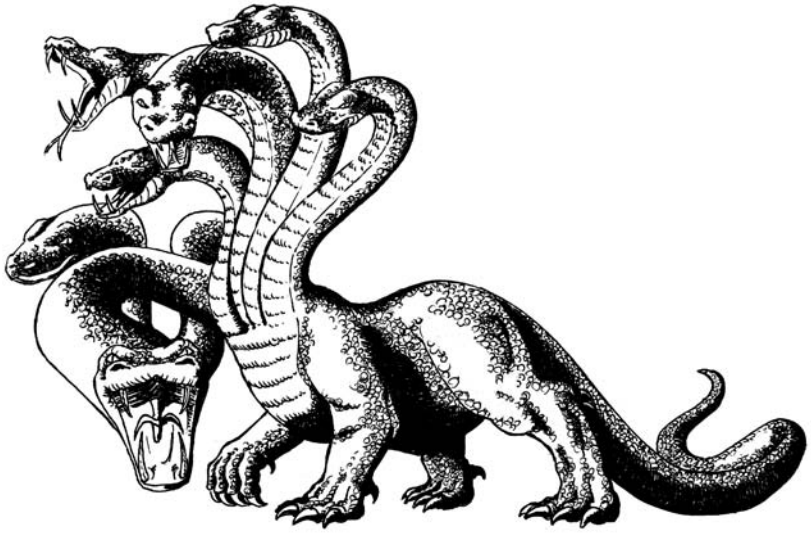
Gulon (Nord Europa)

Il gulon viene descritto come un miscuglio di altre creature: grande circa come un cane, la testa di un gatto, unghie molto affilate, peli lunghi e marroni e la coda come quella di una volpe. Il gulon mangia più del necessario e per aiutarsi ad inghiottire il pasto cerca di passare attraverso due alberi molto vicini tra loro, in modo da spingere giù il cibo. È un animale aggressivo e vorace, spesso uccide prede più grandi di sé, si abbuffa sulla carcassa e poi la trascina via per finirla dopo.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	13 - 15	Corazza	0
Intelligenza	6	Valore incontro	0
Costituzione	30 - 35	Valore soppressione	3
Attacco	20% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

*Idra** (Europa Mediterranea)

È un enorme rettile con sette teste serpentine, che vive in grotte vicino al mare. È sovente posta a guardia di importanti e ricchi tesori. Qualsiasi testa venga tagliata, subito ne rispuntano tre, l'unico modo per abbatterla è mozzare la testa centrale che è la sola mortale. Il sangue se ingerito è un potente veleno mortale e il suo fiato, come la saliva, è pestilenziale e velenoso.
Ogni round ha a disposizione 3 attacchi con le sue teste, il veleno di cui è intrisa la sua saliva serve a rallentare le sue prede, quindi causerà un malus cumulativo alla CdC del 5% agli avversari colpiti.



Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	8 - 11	Corazza	2
Intelligenza	9 - 11	Valore incontro	3
Costituzione	42 - 50	Valore soppressione	6
Attacco	morso 20%; zampe 15%	Danno	zampe 2d12+2 morso 4d8+2 + malus alla CdC

Ippocampo (Mare Missogeo)

Sono cavalli sino alla pancia, e il loro corpo si conclude in una coda di pesce. Possono avere zoccoli o zampe palmate, e al posto della criniera possono esserci una cresta di membrana o delle alghe. Vivono in mare aperto e spesso sono gli animali di compagnia di sirene e tritoni, sono creature docili solo con chi è stato in grado di domarli.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	14 - 18	Corazza	2
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	6
Costituzione	38 - 48	Valore soppressione	2
Attacco	15%	Danno	2d12+1

Ippogrifo (Europa Mediterranea)

L'ippogrifo è una creatura alata, originata dall'incrocio tra un cavallo edun grifone, con testa e ali di aquila, zampe anteriori e petto da leone ed ilresto del corpo da cavallo. Sono animali molto rari, a causa dell'inimicizia tra grifoni e cavalli, pari a quella tra cani e gatti. L'ippogrifo sembra essere più facile da domare rispetto ai grifoni, è di solito l'animale domestico di un grande paladino o di un potente mago. Funge da eccezionale destriero, poiché può volare veloce come un fulmine. Si dice che sia onnivoro.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	14 - 18	Corazza	0
Intelligenza	7 - 11	Valore incontro	1
Costituzione	36 - 47	Valore soppressione	3
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Jannara (Europa Mediterranea)

La jannara è una strega solitamente originaria della Piamanca o della Baralacia, ma ormai diffusa su tutta Laìtia. La jannara ha l'abitudine di uscire di notte, dopo essersi cosparsa di un unguento magico che permette il volo, e intrufolarsi nelle stalle dei cavalli, per prenderne uno e cavalcarlo per tutta la notte, voltandogli le spalle. L'unguento inoltre rende le streghe incorporee, diventano spiriti simili al vento: infatti le notti preferite per il volo sono quelle di tempesta. La jannara ha l'abitudine di praticare le treccine alla criniera del cavallo che prende, lasciando così un segno della sua presenza. Tante volte il cavallo non sopporta lo sforzo immane a cui è sottoposto e muore di fatica. Contrariamente a tutte le altre streghe, la jannara è solitaria anche nella vita personale di tutti i giorni, ha un carattere aggressivo e acido. Completamente nuda e vecchia, una volta scoperta, aggredisce e addirittura sbrana le sue vittime.Per poterla acciuffare, bisogna immergersi completamente in una botte piena d'acqua per poi afferrarla per i capelli, che sono il suo punto debole.

La jannara può usare il suo unguento per volare (mentre è incorporea può essere colpita solo dalla magia) e può usare qualsiasi fattura dei fattucchieri e fino a 3 negromanzie.

Potenza	8 - 10	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	10 - 13	Corazza	0
Intelligenza	14 - 17	Valore incontro	1
Costituzione	32 - 40	Valore soppressione	3
Attacco	10%	Danno	2d8+1

Jinn (Africa)

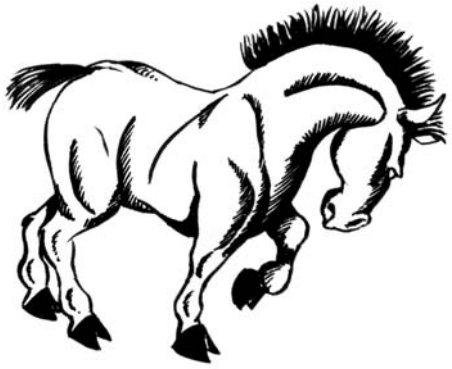
La sua esistenza e creazione sembra avere relazione con il fuoco, è un'entità soprannaturale, che ha per lo più carattere maligno, ha una notevole potenza, che esprime con una devastante e spesso mortale cattiveria. Crudele nel tendere tranelli ai viaggiatori, in genere per ucciderli, è in grado di presentarsi sotto molteplici aspetti esteriori, la sua caratteristica principale è infatti l'estrema mutevolezza e totale inafferrabilità. Lo Jinn conosce e domina pienamente le arti magiche per sua stessa natura. Quale entità può essere dominata e vincolata, ma solo da evocatori di grande esperienza, il minimo errore potrebbe costare molto caro dato che lo Jinn ama la libertà e non tollera di essere costretto e dominato.

Lo Jinn conosce la magia, può utilizzare qualsiasi incantesimo del mago o del negromante.

Potenza	13 - 17	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	12 - 15	Corazza	2
Intelligenza	14 - 20	Valore incontro	1
Costituzione	39 - 53	Valore soppressione	6
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Kaddos Birdes (Europa Mediterranea)

Sono piccoli cavalli dal manto verde, famosi per la loro bellezza. Difficili da incontrare, i cavallini verdi, sono dotati di poteri magici. Avvicinare queste creature è molto difficile, appaiono all'improvviso così come all'improvviso scompaiono. Non è noto se mai qualcuno sia riuscito a cavalcarli. Una leggenda dice che quando ETEDLLA BILDE (è questo il nome di uno di loro) si farà cavalcare il giorno del re pastore verrà. Gli scolastici scrivono che il re di Monteleone e quello di Bisarcio ne possedevano uno, ma il possesso di questi cavallini fu causa di guerre e della scomparsa di alcune antiche città.



Potenza	13 - 17	Resistenza alla magia	6 - 10
Agilità	12 - 14	Corazza	0
Intelligenza	5 - 10	Valore incontro	3
Costituzione	30 - 41	Valore soppressione	1
Attacco	10%	Danno	4d8

Kathakano (Europa Mediterranea)

Il Kathakano è un vampiro originario delle isole del Mare Missogeo. Ha lunghi artigli, ma preferisce sputare sangue sulle sue vittime, provocando orribili bruciature e uno stato di paralisi, dopodiché le aggredisce per cibarsene. La barriera più efficace contro questa creatura è l'acqua salata, può essere uccisa solo tagliando la sua testa e bollendola nell'aceto.
Il Kathakano quando subisce le ferite si rigenera immediatamente.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	9 - 12
Agilità	8 - 14	Corazza	0
Intelligenza	7 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	26 - 40	Valore soppressione	5
Attacco	15%	Danno	2d12+1

Kelpie (Nord Europa)

Si tratta di un demone che appare sotto forma di un magnifico cavallo bianco in prossimità dei fiumi, soprattutto nelle giornate nebbiose, si riconosce subito dalla coda e dalla criniera bagnata. Chiunque vi monti in groppa non è più in grado di scendere. Il cavallo salta allora nel fiume gettando in acqua il suo passeggero per poi divorarlo ferocemente, fatto questo il kelpie scompare provocando enormi lampi toccando l'acqua con la sua coda. Questo demone a volte si presenta con tanto di finimenti ed aratro al seguito, forse come ulteriore tentazione nei confronti degli esseri umani. A volte si accoppia con i normali cavalli ed i puledri così ottenuti sono dei cavalli straordinariamente veloci. La tradizione vuole che chiunque sia in grado di imbrigliare un kelpie cavalcherà magnificamente per tutta la vita. Il kelpie è anche in grado di preannunciare l'avvento di una tempesta segnalandola con ululi e lamenti, per questo si dice che a volte può anche rivelarsi un essere benevolo.

Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	17 - 20	Corazza	0
Intelligenza	15 - 18	Valore incontro	1
Costituzione	49 - 58	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	4d10

*Kraken** (Oceano Iperboreo)

Il Kraken è una gigantesca piovra, con tentacoli abbastanza grandi da avvolgere un'intera nave, è talmente grande da poter essere scambiato per un'isola quando si trovava in superficie. Il Kraken è una creatura aggressiva, c'è chi dice che affondi solo le navi degli uomini corrotti (per esempio dei pirati), risparmiando quelle dei giusti. Quando si muove vicino alla superficie crea sbuffi, onde gigantesche e correnti violente, per questo dovesse avvicinarsi durante una tempesta è impossibile accorgersene per tempo e tentare di sfuggirgli.

Potenza	20	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	17 - 20	Corazza	4
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	4
Costituzione	56 - 62	Valore soppressione	10
Attacco	15%	Danno	può sbriciolare una nave

Lamia (Europa Mediterranea)

Sono figure bestiali di sesso femminile, in parte umane e in parte animalesche. Seducono giovani uomini con cui giacciono la notte e durante il sonno gli succhiano il sangue e si cibano delle loro carni. Sono creature maledette, figlie di Cetea, dea tricefala degli Inferi. Agiscono al tramonto e nelle prime ore della sera, nei vicoli vicino alle locande o accanto ai fienili, in attesa che qualche giovane troppo incauto o ubriaco ceda alle loro lusinghe.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	8 - 14	Corazza	0
Intelligenza	7 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	26 - 40	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	1d8+1

Lemure (Europa Mediterranea)

I lemuri (lémures in lingua antica, cioè "spiriti della notte") sono gli spiriti dei morti inquieti, anime che non riescono a trovare riposo a causa della loro morte violenta e tornano sulla terra a tormentare i vivi, perseguitando le persone sino a portarle alla pazzia. Si crede che queste creature, non ben identificate né definibili proprio per la loro condizione di fatale ed eterna transitorietà, vaghino senza posa per le strade come anime in pena, in una sorta di limbo, dopo una morte prematura o violenta. Il senso di orrore che circonda queste figure spettrali venne poi a caratterizzare quello della loro domina, la dea Cetea. Per tenere lontani questi spiriti, nei tempi in cui le divinità pristine venivano ancora saldamente venerate, erano state istituite delle feste chiamate Lemuria. Il rituale per allontanare la persecuzione dei lemuri prevedeva che il capofamiglia gettasse alle sue spalle alcune fave nere per il numero simbolico di nove volte, recitando formule propiziatorie, purtroppo ormai da tempo dimenticate, tranne che da pochi e scaltri fattucchieri. *Il lemure è parzialmente incorporeo quindi gli attacchi hanno il 50% di possibilità di non causare alcun danno. Chi vede un lemure deve fare un tiro del fato o impazzire per una clessidra.*

Potenza	12 - 14	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	8 - 12	Corazza	0
Intelligenza	0 - 6	Valore incontro	1
Costituzione	20 - 32	Valore soppressione	5
Attacco	20%	Danno	2d8+1

Leprocani (Nord Europa)

Sono i "calzolai fatati", il loro passatempo è infatti costruire scarpe per il piccolo popolo e per se stessi. Appaiono come uomini anziani, dediti alle burle ed agli scherzi. Si dice che non possano scappare se li si guarda fissi, ma se ci si distrae svaniscono immediatamente. Sono creature innocue e schive, che vivono in solitudine in località sperdute, nonostante questo sono capaci di ottima conversazione. Tra le credenze più diffuse c'è quella secondo cui siano estremamente ricchi, se catturati, spesso acconsentono a rivelare l'ubicazione delle loro ricchezze, ma in seguito trovano il modo di confondere chi ha ottenuto questa informazione e salvare il proprio tesoro. All'occasione, infatti, sanno essere subdoli e scaltri, con una mente acuta: molti racconti presentano storie di eroi umani superati in arguzia da queste creature. Altra caratteristica tipica dei leprocani è la borsa che portano a tracolla, che contiene un'unica moneta che ricompare subito dopo essere stata spesa.

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	10 - 14	Corazza	0
Intelligenza	16 - 20	Valore incontro	3
Costituzione	32 - 43	Valore soppressione	1
Attacco	10% (2 attacchi)	Danno	1d8+1

Leucorotta (Asia)

La leucorotta nasce dall'incrocio di una corocotta con un leone. Tra i primi a descriverci questo animale fu Niplio il Vecchio: "…animale selvaggio velocissimo, della taglia di un asino selvatico, che ha la parte posteriore di cane, la coda, il petto e la testa di leone, la bocca che si apre fino agli orecchi e dicono che questo animale sia capace di imitare la voce umana". La sua ferocia è pari ai suoi genitori, mai sazio attira le vittime in antri bui con lamenti di donna o bambino e si avventa senza scampo sul malcapitato soccorritore.

Potenza	14 - 18	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	14 - 18	Corazza	0
Intelligenza	8 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	36 - 48	Valore soppressione	4
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	2d12+1

Longana (Europa Mediterranea)

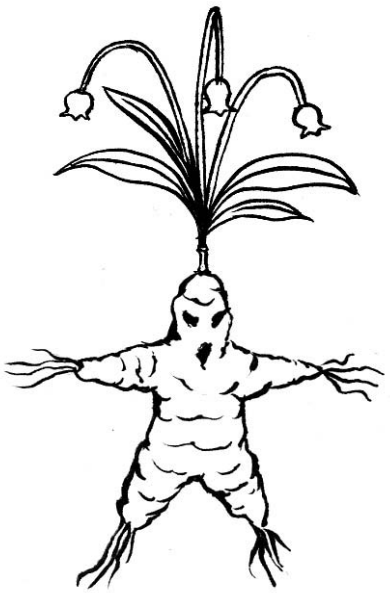
Tipico della Landa delle Furenti Viole questo essere suole vivere in gruppo in grotte o anfratti rocciosi che nella toponimia locale prendono il suo nome. Sono donne bellissime e molto intelligenti, ma con arti inferiori di capra, la loro duplice natura le pone in diretta comunicazione con gli spiriti elementali che conferiscono loro poteri straordinari di predizione degli eventi naturali. Di carattere schivo e riservato si sottraggono al contatto con gli esseri umani, anche se vi sono nella storia precedenti in cui si sono celebrate nozze fra uomini e longane, ma sempre purtroppo conclusesi tristemente.

Potenza	9 - 13	Resistenza alla magia	9 - 12
Agilità	12	Corazza	0
Intelligenza	15 - 17	Valore incontro	3
Costituzione	36 - 42	Valore soppressione	1
Attacco	10%	Danno	2d8

Malevolo (Europa Mediterranea)

Queste piccole creature dai lunghi nasi sono, come dice il nome stesso, concentrati puri di malevolenza. Sono sempre pronti a creare confusione e fare scherzi crudeli che possono concludersi anche con la morte delle sfortunate vittime. I malevoli si nascondono spesso nelle stanze buie, sotto ai letti o negli armadi e terrorizzano in questa maniera gli abitanti dei paesi rurali. Finché sono in pochi sono solo una seccatura che può essere scacciata con un colpo di scopa di una massaia, ma quando riescono a riunirsi in gruppi numerosi, assalgono chi vive isolato e tutto ciò che resta del loro passaggio sono macerie bruciate e cadaveri seviziati. Gli scolastici sostengono che i malevoli si siano originati dalle paure infantili degli esseri umani, che durante gli scontri tra gli dei hanno preso consistenza reale.

Potenza	2 - 3	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	10 - 15	Corazza	0
Intelligenza	2 - 10	Valore incontro	1
Costituzione	14 - 28	Valore soppressione	2
Attacco	10%	Danno	1d8+1



Mandragora (Nord Europa)

È una pianta della famiglia delle Solanaceae, le sue radici sono caratterizzate da una peculiare biforcazione che ricorda la figura umana, occorre infatti trattarla con estrema cautela, se estratta dal terreno, come un neonato, prorromperà in un pianto assordante in grado di uccidere un uomo, deve essere subito posta in un recipiente colmo di latte per essere calmata.
La mandragora è uno degli ingredienti principali per la maggior parte delle pozioni, ha notevoli proprietà anestetiche, in piccole dosi ha virtù afrodisiache e con altri composti è utilizzata per curare la sterilità. Secondo alcune sette del Culto della Bestia esiste la possibilità di preparare un magico unguento a base di mandragora che permette la trasformazione in animali.
Si dice che le mandragore nascano dallo sperma emesso dagli impiccati in punto di morte.
Il Magister consideri che ogni persona vicino a una mandragora che venisse estratta dalla terra subisce 2d8 di danno se non supera un tiro del fato ed è così costretta a tapparsi le orecchie ed allontanarsi se non vuole subire ancora altro danno.

Marabecca (Europa Mediterranea)

Temibile creatura della Ilcisia, vive nei pozzi ove attira con ingannevoli e infantili canti i bambini invitandoli a giocare in sua compagnia. Le giovani vittime sono come rapite e non sentono altro, purtroppo la marabbecca non ha pietà, dopo che questi precipitati al fondo del pozzo irrompono in disperati pianti si avventa su di loro e se ne nutre. Si dice sia una creatura serpentesca con fattezze femminili.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	8 - 14	Corazza	0
Intelligenza	7 - 11	Valore incontro	1
Costituzione	26 - 39	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d8+1

Mazaròl (Europa Mediterranea)

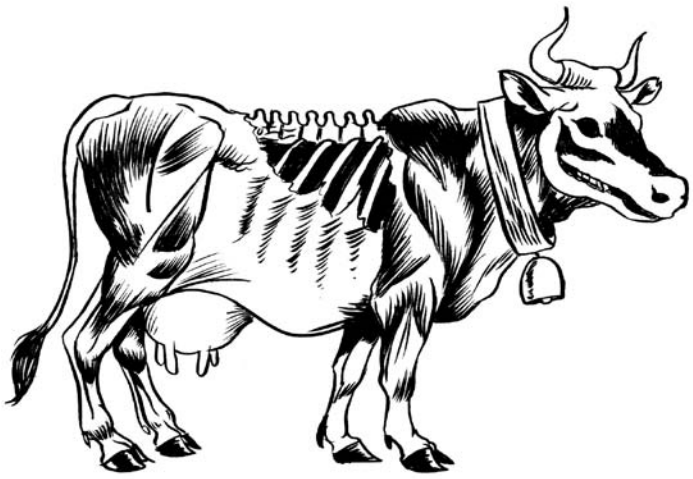
Appare con fattezze di vecchio, di aspetto robusto e atteggiamento selvaggio, vestito di rosso, con giacca turchina, un grande cappellaccio e un mantellone nero sotto al quale nasconde, secondo le storie narrate dalle nonne ai loro nipoti, i bambini disobbedienti portandoli con sè nel folto bosco ove abita. Di carattere generalmente benevolo, ma suscettibile e vendicativo nei confronti di chi tradisce la sua fiducia o dimostra poco rispetto per la foresta. Si dice che chi mette il piede su una sua orma sia costretto per forza d'incantesimo a seguirne le impronte fino a giungere alla sua caverna; qui bevuto il latte di una capretta nera si dimentica subito tutto di sè. Secondo la leggenda, il mazaròl talvolta rapisce le persone per trasformarle in suoi schiavi. Un episodio narrato frequentemente riguarda una ragazza di Primiero che si sarebbe ritrovata al cospetto del mazaròl subito dopo averne calpestato le impronte, trascorrendo molti anni successivi facendogli da serva. Il mazaròl le insegnò a fare il burro, il formaggio e la ricotta, e le aveva promesso che le avrebbe insegnato a ricavare la cera dal siero, ma non ne ebbe il tempo. Infatti, un giorno, un cacciatore riconobbe la ragazza e la riportò in paese. Si fecero molti tentativi per far tornare la memoria alla sventurata; alla fine, ciò che funzionò da antidoto fu il latte di una capretta bianca, offertole da una vecchina. Per la felicità di essere tornata a casa, la ragazza insegnò a tutto il paese a fare il burro, il formaggio e la ricotta; ma a Primiero ancora non si sa ricavare la cera dal siero.

Potenza	10 - 15	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	9 - 12	Corazza	0
Intelligenza	13 - 17	Valore incontro	3
Costituzione	32 - 44	Valore soppressione	1
Attacco	10%	Danno	1d8+1

Minotauro (Europa Mediterranea)

L'origine di queste creature si dice sia dovuta al bestiale accoppiamento tra una regina soggiogata dagli dei e uno splendido toro bianco, per questo in lingua antica Minotauro significa "Re Toro". Il Minotauro è un essere antropomorfo con zoccoli, pelliccia bovina, coda e testa di toro. La sua indole è selvaggia e feroce, perché la sua mente è dominata dall'istinto animale. Placare la furia di un minotauro è un'impresa ardua, così come affrontarlo in combattimento, abili sapienti però a volte riescono a piegarne la volontà e lo assoldano come guardia del corpo o guardiano.

Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	9 - 13	Corazza	1
Intelligenza	5 - 10	Valore incontro	2
Costituzione	31 - 43	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	4d10



Mucca fatata (Europa Mediterranea)

Questi animali, che si trovano spesso nei pascoli di montagna, alla prima impressione sembrano normali mucche, manzi o vitelli, ma già dall'inquietante suono dei loro campanacci che provoca brividi lungo la nuca, si dovrebbe capire che qualcosa non va. È da vicino che però si manifesta il vero orrore, poiché alcune parti dell'animale risultano putrefatte e i loro occhi sono neri come la notte senza stelle. Sono questi gli animali dal cui latte le fate e i salbanei ricavano le loro bevande, con cui portano all'oblio gli uomini. Le mucche fatate sono estremamente malevoli contro tutti gli esseri a due gambe e cercheranno sempre di caricare gli esseri umani per spingerli giù dalle forre e dai burroni dei pascoli.

Potenza	10 - 15	Resistenza alla magia	6 - 10
Agilità	4 - 5	Corazza	1
Intelligenza	9 - 10	Valore incontro	2
Costituzione	23 - 30	Valore soppressione	4
Attacco	10%	Danno	2d10

Mummia (Africa)

Le mummie non sono originarie di Laìtia, l'arte di imbalsamare i cadaveri dei morti è da sempre uno dei più grandi segreti custoditi dagli stregoni dell'Enotria, utilizzata principalmente per conservare i corpi dei sovrani e dei nobili. In passato mercanti senza scrupoli hanno trafugato i cadaveri dalle tombe del deserto, di cui il ricordo dei proprietari era andato completamente perso, per soddisfare le brame di ricchi collezionisti. Molto spesso, però, su questi corpi erano state lanciate antiche maledizioni per proteggere tanto le salme quanto i tesori custoditi nelle tombe, per cui più di un ricco Laìtiano è rimasto ucciso da un suo acquisto esotico. Così, attualmente, questi cadaveri che camminano si sono diffusi per tutte le terre del Mare Missogeo e infestano le antiche case in rovina dei loro sfortunati acquirenti o sperduti complessi sotterranei.

Potenza	15 - 20	Resistenza alla magia	6 - 10
Agilità	8 - 13	Corazza	2
Intelligenza	2	Valore incontro	1
Costituzione	25 - 35	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d8+1

Mummia sacerdote (Africa)

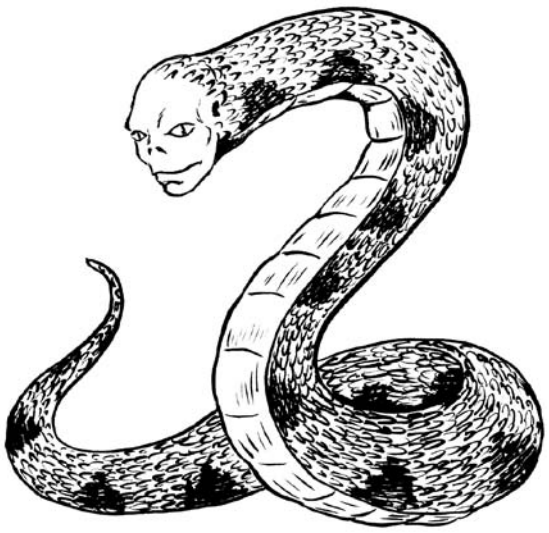
Molti grandi sacerdoti del passato nel periodo precedente alla dipartita delle divinità pristine si sono fatti seppellire dopo la loro morte con tecniche ancora più oscene di quelle utilizzate dagli imbalsamatori dell'Enotria. Questi esseri hanno mantenuto lo spirito originale del sacerdote, intrappolato in un folle sogno senza fine. O almeno fino a quando il suo eterno risposo non viene disturbato da avventurieri o tombaroli, provocandogli un brusco risveglio e l'impossibilità di riprendere il proprio sonno. Adirata contro gli uomini che l'hanno svegliata, e contro tutti i vivi più in generale, per il fatto di essere ora costretta ad un eterno vagare insonne, una mummia sacerdote è estremamente pericolosa e aggiunge alla forza e brutalità di una normale mummia, l'astuzia, la cattiveria e l'antica sapienza dello spirito del sacerdote che la abita.
La mummia sacerdote conosce tre incantesimi dei negromanti o tre formule degli alchimisti.

Potenza	15 - 20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	8 - 13	Corazza	2
Intelligenza	9 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	32 - 45	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d10+1

Musca Macedda (Europa Mediterranea)

È una mosca gigantesca (grande come la testa di un bue), originaria della Sgradegna. Generalmente è fornita di un pungiglione velenosissimo e di ali potenti, il cui ronzio viene sentito a grande distanza. La mosca macedda è una creatura subdola, spesso si nasconde in un tesoro, della quale si fa custode, in attesa che qualcuno la risvegli, così da riprendere la caccia. Spesso mosca e tesoro sono nascosti in due contenitori diversi, ma identici per aspetto, così da dare una possibilità di sopravvivenza al ricercatore. A causa della mosca macedda sono scomparsi interi paesi, si dice infatti che i mille sotterranei della Sgradegna fossero stati scavati per sfuggire al suo assalto. Si narra che una volta un predicatore del Nuovo Culto, con l'aiuto della popolazione, formò un cerchio magico e quindi suonò una musica attirando un intero sciame e riuscendo a catturarlo. Sistemarono le mosche in sette botti, che ancora oggi sono nascoste sotto il castello, ma nessuno si prese la briga di segnare le note suonate dal predicatore.

Potenza	8 - 14	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	8 - 12	Corazza	1
Intelligenza	5 - 10	Valore incontro	1
Costituzione	21 - 36	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d8+1



Naga (Asia)

Queste creature serpentine dalla testa umana sono molto probabilmente originarie dell'Hatria, la parte più profonda e oscura delle terre dell'apocalisse. Si sono diffuse soprattutto nell'Enotria e nella Nidia, ma si incontrano sempre più spesso anche a Laìtia. I naga sono creature estremamente sagge e sapienti, sempre alla ricerca di tomi antichi e manufatti magici, sono inoltre molto ghiotti di carne umana. Hanno un temperamento bizzarro e spesso, quando non sono affamati, invece di combattere propongono indovinelli, enigmi o altri rompicapi ai malcapitati che li incontrano.
Un personaggio che veda un naga e fallisca un tiro del fato o della provvidenza perde la possibilità di agire nel primo turno di combattimento. Il morso del naga è velenoso e richiede un tiro del fato per non subire ulteriori 2d6 di danni.

Potenza	10 - 15	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	16 -20	Corazza	2
Intelligenza	10 - 15	Valore incontro	2
Costituzione	35 - 50	Valore soppressione	5
Attacco	stritolamento 10% morso 20%	Danno	stritolamento 2d10 morso 2d6

Necrofago (Europa Mediterranea)

Colpevoli dell'orrendo misfatto di mangiare i corpi dei morti, questi appartenenti alla razza umana sono stati scacciati da tempo immemorabile nelle profondità delle caverne, condannati a non vedere più la luce del sole e nessuno sa a quali mostruosità in seguito si unirono per procreare. Ingobbiti da secoli di oscurità, unioni incestuose ed emaciati a causa della loro orribile dieta, oggi i necrofagi infestano cripte, catacombe, necropoli e cimiteri. Sono creature codarde ed affamate, non attaccano mai gruppi più numerosi di loro, ma il desiderio di carne umana, anche viva, il porta a sciamare numerosi quando avvistano un malcapitato che si aggira solitario nei loro territori. Si dice che, per evitare queste orrende creature, che nelle ore del tramonto si nascondono spesso negli angoli abbandonati dei cimiteri, dove si trovano le tombe più vecchie e polverose, i becchini spesso si portino dietro dei campanacci, il cui forte rumore terrorizza i necrofagi, abituati al profondo silenzio di grotte e anfratti.
Chi viene morso deve effettuare un tiro del fato o resta paralizzato per 1d6 turni.

Potenza	12 - 15	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	8 - 10	Corazza	0
Intelligenza	2 - 9	Valore incontro	1
Costituzione	22 - 34	Valore soppressione	3
Attacco	10%	Danno	2d8

Orco mangiatore di Uomini
(Tutta Rarte)

Gli orchi sono mostri imparentati con la maledetta razza dei giganti, ma a differenza di questi ultimi hanno mantenuto l'antica sapienza delle ere precedenti alla venuta dell'uomo, sono tra i pochi custodi dei segreti della magia del sangue. Vivono in castelli situati su alte montagne e dominano con il terrore gli abitanti di piccole cittadine e villaggi, che sono spesso costretti dare loro un tributo in fanciulle e bambini, per soddisfare la loro brama di carne umana. Di aspetto bruttissimo e carattere ancora più orribile, vivono un'esistenza spesso solitaria nelle loro imponenti e lugubri dimore, è una rarità trovarne più di tre assieme. Gli orchi sono le creature più scorbutiche e intrattabili di tutta Laìtia, non si sopportano neppure tra di loro e provare a intrufolarsi nelle loro dimore spesso equivale ad una sentenza di morte certa. Odiano essere scambiati per Babau che considerano abominevoli e stupidi. Si dice che se si riesce a far sorridere o piangere un orco questo morirà.
L'orco conosce 3 incantesimi dei negromanti.

Potenza	13 - 15	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	8 - 11	Corazza	2
Intelligenza	13 - 16	Valore incontro	2
Costituzione	34 - 42	Valore soppressione	5
Attacco	15%	Danno	dipende dall'arma

Pandafeche (Europa Mediterranea)

La pandafeche, detta anche il pandaff, è una manifestazione onirica, si tratta di uno stato di apnea notturna in cui il soggetto è in condizione di semiveglia; la sensazione di soffocamento è accompagnata dalla visione di una figura spettrale collocata al fianco o al di sopra del dormiente. Nella tradizione viene raffigurata come una figura vestita di bianco, dagli occhi demoniaci ed un muso lungo ed appuntito, con il quale procura delle ferite. La vittima non riesce a svegliarsi completamente, né a girarsi o invocare aiuto. Secondo varie credenze è possibile evitare tale incontro lasciando un fiasco di vino di fianco al letto, poiché il pandaff è ingordo di tale bevanda. Con il sopraggiungere dell'alba il pandafeche svanirà. Ai fini del gioco chi ne cadrà vittima potrà riuscire a svegliarsi avendo successo in un TdF, ma avrà timore a riaddormentarsi, per riuscirvi dovrà attendere l'alba; diversamente subirà 1d8 punti di danno e cadrà vittima di un incubo fino a mattina.

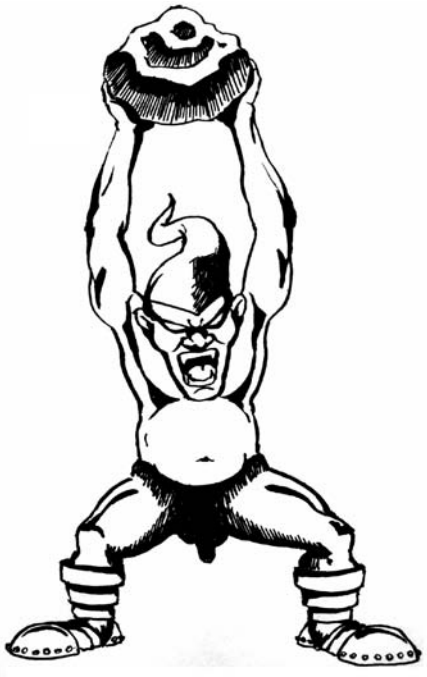
Panozio (Nord Europa)

Il panozio è una creatura antropomorfa che vive nelle isole all'estremo nord, hanno orecchie talmente grandi da toccare terra e le usano come giaciglio e coperta al momento di dormire. Essendo molto timidi, alcune fonti dicono che all'avvicinarsi di qualcuno le spiegano come ali e volano lontano dal pericolo. Per il resto i panozi sono molto simili agli umani.

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	9 - 12
Agilità	6 - 12	Corazza	0
Intelligenza	10 - 14	Valore incontro	3
Costituzione	22- 35	Valore soppressione	1
Attacco	dipende dall'arma	Danno	dipende dall'arma

Redcap (Nord Europa)

Il Redcap (Cappello rosso) fa parte del Piccolo Popolo, è di aspetto emaciato e con capelli radi; è solito abitare le rovine dei castelli. Si dice che i Redcap uccidano i viaggiatori che si accampano nelle loro case, spesso scaraventando dei massi sopra gli sfortunati avventori, e dopo aver compiuto il misfatto intingano il cappello nel sangue (da qui il nome). Secondo la tradizione devono uccidere regolarmente, poiché se il sangue di cui è colorato il loro cappello si asciuga, sono essi a morire. Sono molto veloci nonostante portino pesanti falci di ferro e stivali dello stesso metallo. Sfuggirgli è pressoché impossibile; l'unico modo di farli scappare è leggere un passaggio del Sacro Testo del Nuovo Culto, poiché in questo modo essi perderebbero un dente.



Potenza	15 - 17	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	16 - 18	Corazza	1
Intelligenza	10 - 14	Valore incontro	1
Costituzione	41 - 49	Valore soppressione	3
Attacco	15% (2 attacchi)	Danno	dipende dall'arma

S'Erkitu (Europa Mediterranea)

Si può incontrare sull'isola della Sgradegna, si tratta di una creatura dal corpo di uomo, ma con testa, zampe, e pelle di bue. Ha due grandi corna di ferro sulle quali stanno accese due candele. Questo si aggira la notte, per le strade del paese, mugghiando spaventosamente per annunciare la morte e, là dove l'ha annusata, batte per tre volte lo zoccolo sul selciato e passa. La condanna ad essere Erkitu è terribile e viene determinata da una colpa commessa, in genere un omicidio rimasto impunito. La metamorfosi avviene gradualmente e con grande spavento dell'uomo che muta. Lo spegnimento della candela o il taglio delle corna costituiscono l'unico mezzo conosciuto per liberare il condannato dalla penitenza. La mattina s'erkitu si ritrasforma in uomo ritrovandosi esausto nella sua stanza. Nessuno puo spezzare questo incantesimo, se non rischiando la propria vita, affrontando in un corpo a corpo l'essere, spegnendo le sue candele o spezzandogli le corna.

Potenza	17 - 20	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	9 - 13	Corazza	1
Intelligenza	5 - 10	Valore incontro	2
Costituzione	31 - 43	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	4d10

Sciapode (Asia)

Gli sciapodi sono esseri dotati di una sola gamba e di un solo enorme piede, che abitano in Nidia. Sono stati descritti da Odivio il Saggio: "… sono una razza di uomini che hanno una sola gamba, ma un'abilità mirabile per il salto; essi sono chiamati sciapodi, poiché in periodo di calore estremo hanno il costume di giacere supini proteggendosi dal sole all'ombra del piede. Escludendo questa loro particolarità fisica, i loro costumi ed usi non sono dissimili dagli altri abitanti della Nidia".

Potenza	6 - 9	Resistenza alla magia	9 - 12
Agilità	10 - 14	Corazza	0
Intelligenza	10 - 14	Valore incontro	3
Costituzione	26 - 37	Valore soppressione	1
Attacco	dipende dall'arma	Danno	dipende dall'arma

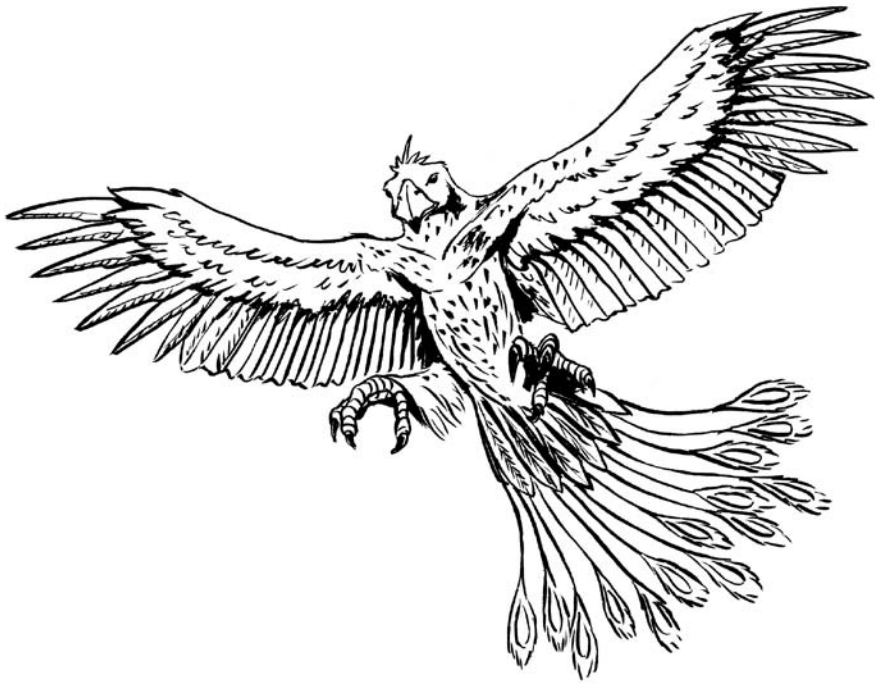
Sfinge (Enotria e Samaca)

La sfinge è un mostro con il corpo di leone e la testa umana (androsfinge), di falco (ieracosfinge) o di capra (criosfinge). Al contrario di quanto ci si possa aspettare è un essere molto intelligente ed in grado di comprendere e comunicare con il linguaggio degli umani. Ha un carattere capriccioso, per questo ama giocare con le sue vittime ponendo complicati enigmi e sciarade, il poveretto che non riesce a venirne a capo viene divorato. La sua natura curiosa e l'amore per la conoscenza fa si che queste creature siano depositarie di nozioni ormai perdute, solo coloro i quali si dimostreranno all'altezza della sua intelligenza potranno però sperare di ottenere delle informazioni da una sfinge.

Potenza	15 - 18	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	12 - 16	Corazza	0
Intelligenza	16 - 20	Valore incontro	2
Costituzione	42 - 54	Valore soppressione	4
Attacco	15%	Danno	2d12+1

Simurg (Asia)

Il Simurg è un grande uccello che vive sulla cima di picchi inaccessibili, è nemico naturale dei serpenti e combatte i naga. Le sue dimensioni sono maggiori dell'aquila, il suo piumaggio è sgargiante tendente all'arancio e ha una lunga coda delicata simile a quella del pavone. Queste sue penne hanno proprietà magiche e taumaturgiche. Si dice che il suo volo preannunci l'arrivo di una spessa foschia sulle montagne.



Potenza	15 - 20	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	15 -20	Corazza	0
Intelligenza	5 - 9	Valore incontro	2
Costituzione	35- 49	Valore soppressione	4
Attacco	15%	Danno	2d8+1

Sirena/ Tritone (Mare Missogeo)

Si dice che siano i figli diretti del dio del mare, sono un popolo molto fiero e combattivo, il loro corpo nella metà superiore è umano in quella inferiore è di pesce. Sono esseri di straordinario fascino, raramente si rivelano agli esseri umani che per lo più disprezzano, può tuttavia capitare che mossi da pietà aiutino i naufraghi in difficoltà. Sono per loro natura molto rispettosi del mare e delle sue creature, per questo si dice che le nereidi siano sempre disposte ad ascoltarli e gli concendano grandi poteri: i tritoni possono comandare le tempeste soffiando in corni di conchiglia mentre le sirene possono con il loro canto addirittura fermare i venti.

Potenza	10 - 18	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	14 - 17	Corazza	2
Intelligenza	10 - 16	Valore incontro	6
Costituzione	34 - 54	Valore soppressione	2
Attacco	15%	Danno	2d8

Stregoni dal naso lungo (Tutta Rarte)

Questi umanoidi, somigliano a dei vecchi dotati di un naso a proboscide lungo quasi quanto le loro braccia scheletriche. Secondo molti scolastici queste creature proverrebbero da stelle lontane e sarebbero arrivate su Rarte a bordo di antiche arche in metallo. Si suppone che questi esseri alieni conoscano a fondo i misteri dei Falsi Dei e ne comprendano la dottrina e i pensieri. Gli stregoni dai lunghi nasi vestono di nero, sono creature notturne e durante il giorno prediligono vivere nelle canne fumarie dei camini nei castelli in rovina. Questi esseri sono estremamente malvagi e adorano nutrirsi di carne umana. Il tocco del loro naso è estremamente pericoloso e può portare alla morte. Sono sempre stati chiamati stregoni, anche se non si sa di preciso quali magie siano in grado di lanciare.
C'è una possibilità del 15% che uno stregone dal lungo naso conosca degli incantesimi dei maghi o dei negromanti.

Potenza	10 - 12	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	12 - 16	Corazza	0
Intelligenza	15 - 18	Valore incontro	1
Costituzione	35 - 50	Valore soppressione	5
Attacco	15%	Danno	2d6+2 ignora l'armatura

Succube (Europa Mediterranea)

È un demone di aspetto femminile che seduce gli uomini (specialmente i monaci) per avere con loro rapporti sessuali. Secondo la leggenda le succubi assorbono in questo modo l'energia dell'uomo per alimentarsi, spesso portandolo alla morte. Secondo il Malleus Maleficarum o "Martello delle streghe", le succubi raccolgono il seme degli uomini con cui giacciono, e i folletti lo usano per ingravidare le donne. Si suppone che i figli così concepiti siano più sensibili alle influenze demoniache e più affini alle arti magiche.
Ogni clessidra passata in dolce compagnia di un succubo si perdono 2d12 punti LV; per slegarsi dall'incantesimo la vittima deve superare un tiro del fato.

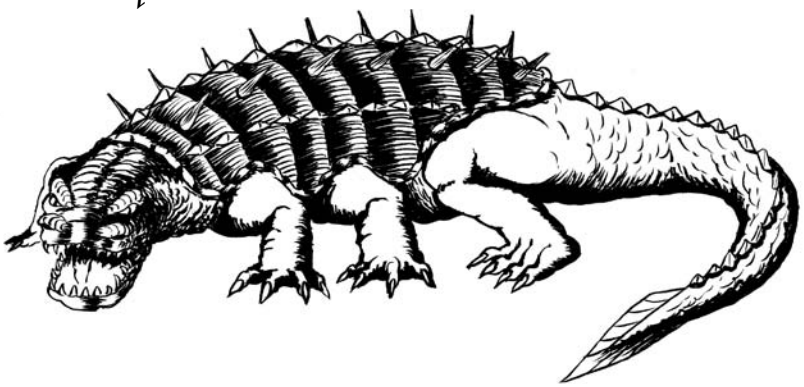
Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	8 - 14	Corazza	0
Intelligenza	7 - 12	Valore incontro	1
Costituzione	26 - 40	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	1d8+1

Tatzelwurm (Europa Mediterranea)

È una creatura la cui parte anteriore del corpo è di felino, mentre la posteriore è di serpente. La sua lunghezza è in media un metro, ma può raggiungere i tre metri. La sua pelle è squamosa e ricoperta da un corto pelame, il colore varia, forse in base ai cicli stagionali o all'adattamento ambientale: può andare dal bruno al biancastro, ma talvolta presenta macchie o striature. Il tatzelwurm vive in alta montagna ed è un temibile predatore, emette acutissimi sibili capaci di stordire chi lo infastidisce, che presto può divenire sua preda; non esita ad attaccare anche esseri umani, ma le sue prede preferite sono le pecore e le capre. È un ottimo saltatore, balza sulla preda sibilando per poi azzannarla con le robuste mascelle e sventrarla con gli artigli.
Prima di iniziare il combattimento tutti quelli entro 2 metri dal tatzelwurm devono effettuare un tiro del fato, chi non lo supera rimane stordito e non potrà agire nel primo round. Il tatzelwurm attacca sempre sia con il morso che con gli artigli.

Potenza	11 - 14	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	15 - 18	Corazza	0
Intelligenza	6	Valore incontro	0
Costituzione	32 - 38	Valore soppressione	3
Attacco	artigli 15%; morso 20%	Danno	2d12+1

Tarrasque (Europa Mediterranea)



La tarrasque è un mostro, ha sei zampe tozze e robuste, il corpo coperto da una solida corazza simile a quella di una tartaruga con sopra una cresta e vari aculei ossei, ha una lunga coda squamosa che si conclude con una protuberanza cornea a forma di punta di lancia, mentre la testa ha fauci come quelle di un leone. Le sue dimensioni non superano quelle di un asino, ma è una creatura molto aggressiva che sembra non aver paura di niente. La sua tana solitamente è posta vicino al letto del fiume, per questo si crede che sia anfibia.

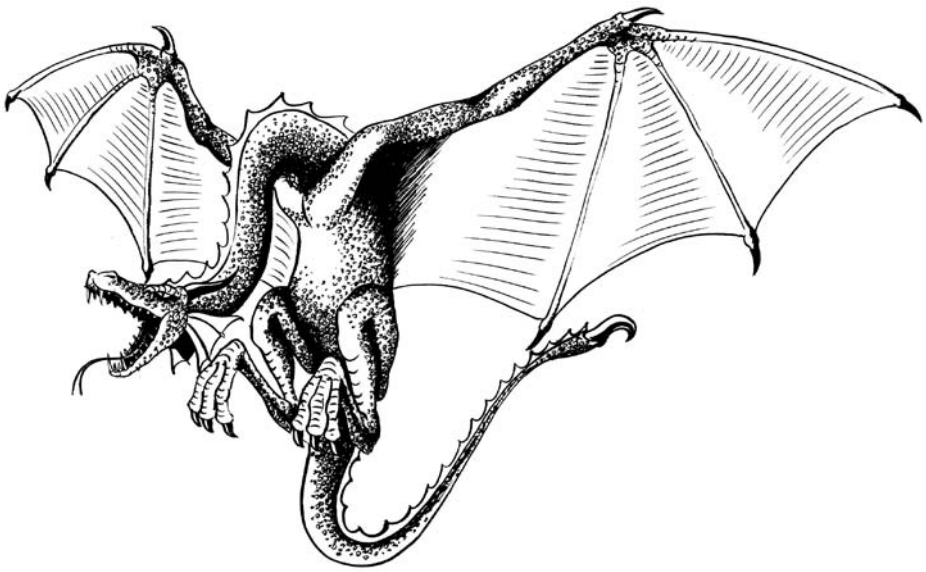
Potenza	12 - 16	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	9 - 13	Corazza	4
Intelligenza	9	Valore incontro	1
Costituzione	30 - 38	Valore soppressione	4
Attacco	15%	Danno	2d12+2

Troll (Nord Europa)

Il troll è una creatura umanoide che vive nelle foreste del nord, le mani ed i piedi hanno solo quattro dita, ha un lungo naso, pelle ruvida e irsuta e una coda dal folto pelo. In linea di massima è possibile identificare due tipi di troll: uno di dimensioni notevoli e dal comportamento maligno e uno di dimensioni umane e dal comportamento benevolo. Quando viene colpito dalla luce del sole diventa di pietra: dunque si muove solo di notte o nella foresta più fitta. Solitamente condivide con altri esemplari le caverne naturali presso dei corsi d'acqua che utilizza per bere. Si racconta che i troll rubino i bambini alle famiglie mentre dormono e mettano nel letto un altro bambino oppure un cucciolo di troll.

Potenza	11 - 18	Resistenza alla magia	7 - 12
Agilità	7 - 14	Corazza	1
Intelligenza	6 - 10	Valore incontro	2
Costituzione	24 - 42	Valore soppressione	4
Attacco	15%	Danno	2d10+1

*Viverna** (Europa Mediterranea)



La viverna è simile al drago, ma è di dimensioni inferiori e differisce per il fatto che ha solo due zampe, quelle posteriori. La viverna è alata, si trova maggiormente a suo agio in volo ed è dotata di una lunga coda uncinata che usa per ghermire le sue vittime. Le viverne tradizionalmente hanno intelligenza e comportamento simili a quelli dei gatti. Sono considerate il tipo di drago più utile per la stregoneria, per la loro affinità con gli incantamenti, di cui hanno innata conoscenza.
La viverna dispone di 2 attacchi per round e conosce 3 incantesimi dei Maghi.

Potenza	14 - 17	Resistenza alla magia	10 - 16
Agilità	15 - 19	Corazza	3
Intelligenza	5 - 12	Valore incontro	3
Costituzione	44 - 58	Valore soppressione	5
Attacco	morso 20%; artigli 10%; coda 15% (2 attacchi)	Danno	morso 4d8+2; artigli 2d12+2; coda 2d10+2

Yeti (Asia)

Il termine Yeti deriva da yeh-teh che significa "quella cosa là", l'espressione usata dai montanari per indicare la mitica creatura che vive sulle più alte cime delle montagne a Nord della Nidia e si avventura fra la neve alla ricerca di muschio salato o di licheni. Lo Yeti viene descritto come un grosso animale che ha analogie con le scimmie. Si tratterebbe di un essere di altezza compresa tra 1,80 e 2,40 metri, ricoperto di una folta pelliccia di colore bianco con braccia lunghe fino alle ginocchia. Gli abitanti della Nidia ipotizzano l'esistenza di due tipi di Yeti: il Dzu-teh (che significa cosa grossa), più alto e il Meh-teh, di altezza più ridotta. In generale si è dimostrata una creatura schiva e non aggressiva per l'uomo a meno di non essere costretta.

Potenza	16 - 20	Resistenza alla magia	3 - 7
Agilità	7 - 10	Corazza	1
Intelligenza	9 - 13	Valore incontro	4
Costituzione	34 - 43	Valore soppressione	3
Attacco	15%	Danno	2d12+1

Licenza Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5

Questo documento è distribuito sotto licenza Creative Commons

Tu sei libero:
di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera, di modificare quest'opera.

Alle seguenti condizioni:
- attribuzione.
Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza;

- non commerciale.
Non puoi usare quest'opera per fini commerciali;

- condividi allo stesso modo.
Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa;

Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Gli autori,
Ursha e Putro

Kata Kumbas
© Copyright 1984 edizioni Orion, A. Carocci, M. Senzaqua
© Copyright 1988- 1990 edizioni E.Elle, A. Carocci, M. Senzaqua
Questo documento non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma ha esclusivamente lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.

BEDA